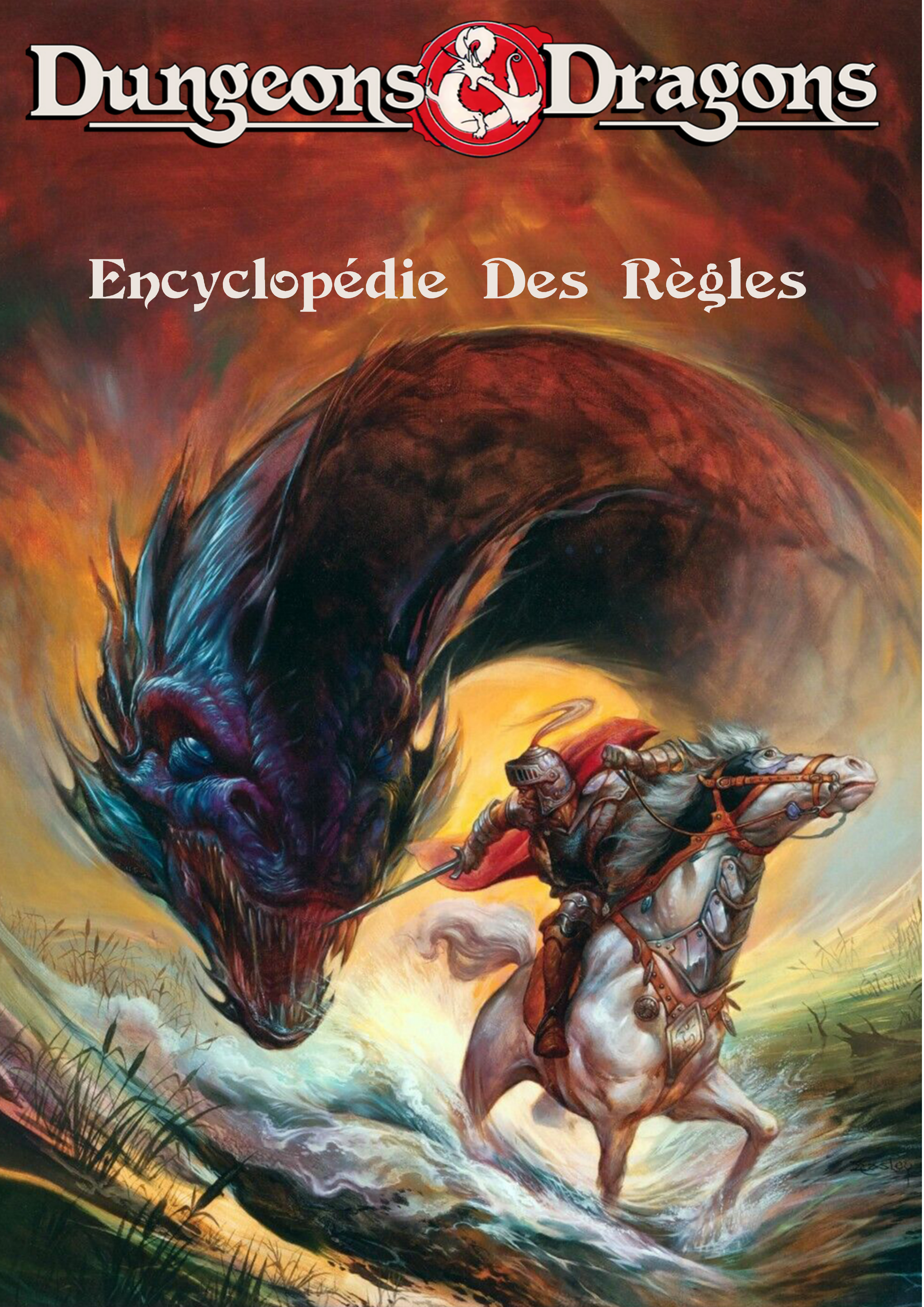

Dungeons & Dragons
Encyclopédie Des Règles



Un livre pour les gouverner tous…

Voici quelques mots sur cet ouvrage que vous tenez entre vos mains. Ne vous attendez pas à trouver une version identique à l'original. Certains choix vont surement froisser les puristes, j'espère que vous ne m'en tiendrez pas rigueur. Mon but premier était d'avoir une version lisible, claire, imprimable et surtout jouable.

Sur la forme tout d'abord. Les polices de caractères utilisées ne sont pas les mêmes. En effet, Garamond, la police originale, m'a posée des problèmes sur mon logiciel de mise en page, j'ai alors décidé d'utiliser Times New Roman qui est lisible et passe bien à l'impression. Cette version française a aussi pris un peu d'embonpoint, 100 pages de plus environ. Cela est dû à plusieurs facteurs. De fait, le français prend plus de place que l'anglais. Ensuite, j'ai inséré plusieurs dizaines de nouvelles illustrations. En effet, l'original est assez pauvre en illustrations et leur qualité plutôt moyenne à mon avis. J'ai donc pioché à droite et à gauche de nouvelles illustrations. La majeure partie provient de productions de TSR comme le Manuel des Monstres d'AD&D1 et quelques-unes glanées sur Internet de divers artistes. J'ai essayé de garder une certaine teinte old-school. Enfin, j'ai fait mon possible pour avoir une mise en page cohérente, notamment dans la partie du bestiaire où j'ai utilisé un même format de tableau pour les statistiques des monstres. J'ai fait de même dans l'usage des tailles de caractères, des gras et des italiques, ce qui n'est pas toujours le cas dans la VO. Dans les similitudes, j'ai bien entendu garder la forme générale de la VO, à savoir 3 colonnes de texte et les frises en haut et en bas par exemple. La couverture est aussi un peu différente. Il n'y a pas la bande jaune sur la gauche et l'illustration de Jeff Easley est plus grande que l'originale (celle-ci n'est pas « cropée »). Elle provient de la peinture originale d'Easley d'une résolution plus élevée que celle de TSR et m'a permis l'insertion du titre VF.

Sur le fond, j'ai essayé d'être le plus proche possible de la VO. La traduction a été parfois un peu difficile car le texte original est moyennement bien écrit (ce n'est que mon avis) et un peu confus. Il y a aussi beaucoup de redondances. J'ai essayé de traduire au mieux en réécrivant parfois certains passages mais nous sommes loin de la clarté d'une réécriture complète comme celle proposée par *Old School Essentials* par exemple. Je n'ai pas gardé certains termes de traduction VF auxquels je n'ai jamais adhéré. Ici vous ne trouverez pas d'orque, ni de jet de protection, mais des orcs et des jets de sauvegarde par exemple, même si je peux comprendre que cela déplaise à certains. Je n'ai pas inclus toutes les cartes de la VO pour deux raisons. La première est qu'elles sont trop nombreuses et en couleur, ce qui augmente le coût d'impression. La seconde est que cela est trop fastidieux à traduire et qu'elles sont assez moches. Vous pourrez trouver sur Internet des cartes bien plus jolies et adaptées pour vos parties. J'ai seulement inséré deux cartes VF du Monde Connu en noir et blanc. Je n'ai pas non plus gardé les feuilles d'enregistrement de la VO (feuille de perso, grille hexagonale, etc.). Elles sont laides et j'ai préféré fournir une feuille de perso old-school (d'OSE) et des feuilles d'aventure pour le MD et de sorts de ma conception.

Pour finir, je tiens à remercier la communauté Internet qui fait un travail immense pour préserver ce magnifique jeu qu'est Donjons et Dragons. Avec du recul, j'aurai aimé pouvoir créditer les artistes des illustrations utilisées ou les spécialistes qui m'ont éclairé sur certains points de règles. Malheureusement, cet ouvrage a été démarré il y a plus d'un an et demi et je n'ai pas gardé les traces et les sources, ce qui rend difficile de rédiger une page de crédit. Je tiens cependant à remercier la *forge de papier* ainsi que le *donjon du dragon* pour les ressources mises à disposition qui m'auront été d'une aide précieuse pour vérifier de nombreux points de règles et de traduction/adaptation. J'espère que vous trouverez du plaisir dans la lecture de cette ouvrage mythique. Si vous voyez des coquilles, car il doit en rester malgré des heures de relecture, n'hésitez pas à m'envoyer un email. Je me ferai un plaisir de vous envoyer une version corrigée.

Je vous souhaite gloire et honneur sur les routes du Grand-Duché de Karaméikos et surtout bon jeu !





Table des Matières



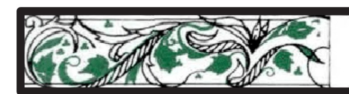
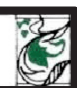
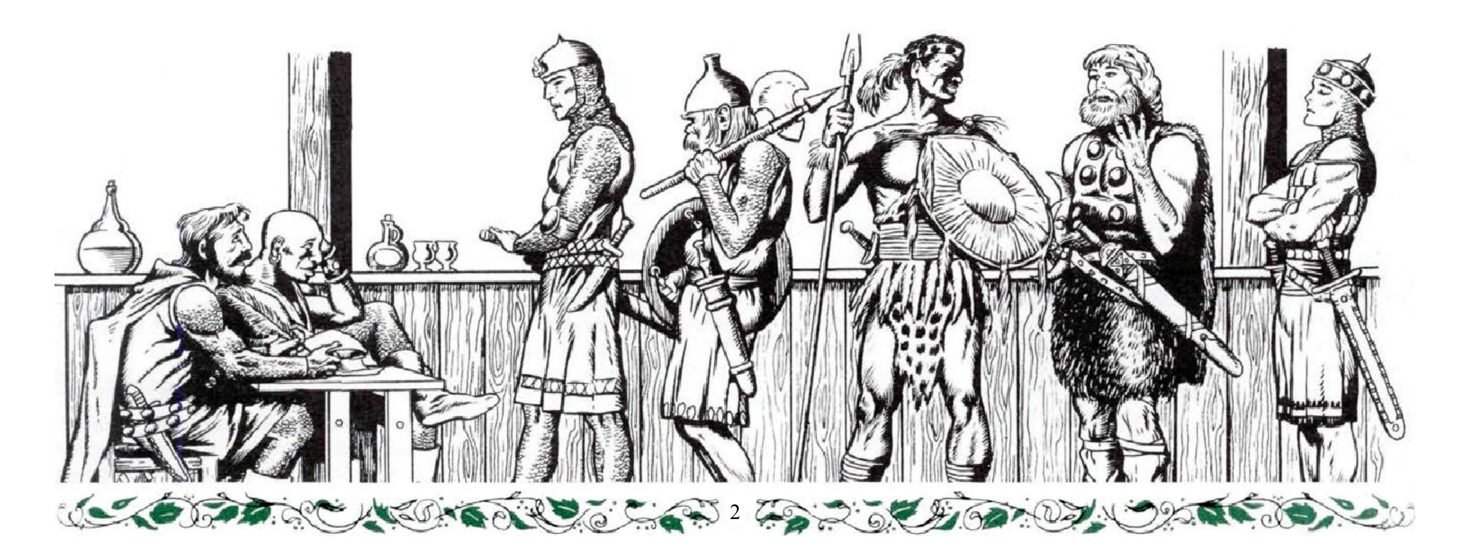



Table des Matières



Crédits

Compilation et Développement des Règles : Aaron Allston
Coordinateur Éditorial : Steven E. Schend
Mise en Page : Steven E. Schend, avec Jon Pickens et Dori « the Barbarian » Watry
Coordonnateur du Projet : Bruce Heard
Directrice Artistique : Peggy Cooper
Illustration de la Couverture : Jeff Easley
Illustration de la Quatrième de Couverture : Robin Raab
Illustrations Intérieures : Terry Dykstra
Cartographie : Dennis Kauth et Frey Graphics
Conception Graphique : Stéphanie Tabat et Robin Raab
Typographie : Angelika Lokotz et Tracey Zamagne
Production : Sarah Feggestad
Version Française : gatts_75@yahoo.fr

Remerciements

L'Encyclopédie Des Règles de D&D® est une œuvre dérivée basée sur le jeu DONJONS & DRAGONS® par E. Gary Gygax et Dave Arneson. L'Encyclopédie Des Règles a aussi bénéficié de la contribution et des travaux des personnes suivantes : Jim Bambra, Brian Blume, Tim Brown, Jonathan Caspian, David Cook, Troy Denning, Anne C. Gray, Ernie Gygax, Alien Hammack, Bruce Heard, Kevin Hendryx, John Eric Holmes, Harold Johnson, Tim Kask, Jeff Key, Rob Kuntz, Alan Lucien, Steve Marsh, Frank Mentzer, Tom Moldvay, Mike Mornard, Steve Perrin, Jon Pickens, Brian Pitzer, Michael Price, Patrick L. Price, Paul Reiche, Evan Robinson, Gordon Schick, Lawrence Schick, Don Snow, Edward G. Sellers, Carry Spiegle, Stephen D. Sullivan, Ralph Wagner, Jim Ward, Jean Wells et Bill Wilkerson.

Des remerciements supplémentaires aux testeurs de l'Encyclopédie Des Règles pour leurs commentaires, Mark Bennett, William W. Connors, Alan Grimes et la Guilde des Joueurs de Jeux de Rôle de Kansas City, Bruce Heard, Rob King, Dirk Remmecke et Luray Richmond.

Random House et ses sociétés affiliées ont des droits de distribution mondiaux dans le commerce du livre pour les produits en anglais de TSR, Inc.
Distribué au commerce du livre et des loisirs au Royaume-Uni par TSR Ltd.
Distribué au commerce du jouet et des loisirs par des distributeurs régionaux.

1 -56076-085-0

Imprimé aux États-Unis d'Amérique.

L'Encyclopédie Des Règles, *Rules Cyclopedia* en anglais, est précisément l'intitulé que vous auriez choisi pour cet ouvrage de D&D®.
« *Encyclopédie* », car ce livre qui compile toutes les principales règles de D&D® BECMI, en est une.
Ce livre se veut être l'ouvrage de référence, même pour ceux qui jouent déjà à D&D. Dans ces pages, il sera beaucoup plus aisé de retrouver une règle spécifique, que dans les versions antérieures. À peu près tout le contenu des boîtes est compilé, mais dans un format plus pratique. Par exemple, tous les sorts du jeu sont en une seule et même partie, et tous les détails de la création d'un personnage de la classe Guerrier sont au même endroit.
Cependant, bien que ce livre s'adresse aux joueurs et MJ expérimentés, il est possible d'apprendre à jouer à D&D® à partir de ces pages.
L'Encyclopédie des Règles ne reprend pas les exemples que vous pouviez trouver dans les boîtes de DONJONS & DRAGONS®, mais vous pouvez toujours apprendre à jouer à partir de cet ouvrage.

Qu'est-ce que le Jeu de Rôle ?

Avant la télévision, il y avait la radio. Au début de ce siècle (*ndt* : XXème) les auditeurs s'asseyaient devant leur poste et écoutaient avec ravissement les exploits des héros à la radio. Comme c'était la radio, ils ne pouvaient pas voir ce qui se passait, mais ils n'en avaient pas besoin, toute l'action était décrite par le dialogue, la narration, et des effets sonores, et traduite par l'imagination des auditeurs en scènes qu'ils pouvaient voir, expérimenter et se souvenir.
Les jeux de rôle ressemblent beaucoup à ces aventures radiophoniques, à un détail près : elles sont interactives. Un joueur fournit le récit et une partie du dialogue, mais les autres, au lieu de simplement s'asseoir et d'imaginer ce qui se passe, participent réellement. Chaque joueur contrôle les actions d'un personnage de l'histoire, décide de ses actions, de ce qu'il dit, et prend des décisions en fonction du personnage incarné et des options de jeu.
Le jeu DONJONS & DRAGONS® est un jeu de rôle fantastique. Cela signifie que le décor est situé dans un monde où les hommes et les femmes peuvent manier une magie puissante, où des monstres tels les dragons prospèrent et où des héros comme Sinbad, Hercule et Lancelot existent.
Lorsque vous jouerez à D&D, un joueur deviendra le Maître du Donjon (également connu sous le nom de MD ou d'arbitre). Il ou elle créera le monde et le décor dans lesquels les aventures se dérouleront. Il créera une variété de personnages pour le peupler. Le MD va également développer des situations qui se déroulent dans ce monde et organisera ensuite des aventures, agissant comme le principal narrateur des histoires dans lesquelles les autres joueurs et leurs personnages s'intégreront.
Les autres joueurs créeront des personnages, les héros de l'histoire du MD. Le MD présentera à leurs personnages des évènements et ils décideront comment y faire face.
Plusieurs situations amenant à une conclusion deviendront une aventure ou une histoire, et plusieurs aventures jouées l'une après l'autre formeront une campagne.

Mise en Place

Quand un groupe se réunit pour jouer, tout le monde doit apporter ce dont il a besoin, notamment dés, crayons et papiers, et aussi son personnage (de préférence sur une fiche de personnage).
Une table est normalement utilisée, le MD assis à une extrémité avec les informations sur le donjon.
Le MD utilise souvent un morceau de carton rigide posé verticalement (appelé écran) pour masquer les informations et les plans du donjon pour qu'ils ne soient pas vus malencontreusement par les joueurs.
Les joueurs sont assis autour de la table, à l'écart du MD, où ils peuvent facilement voir toutes les cartes et aides de jeux présentées au cours de l'aventure, les figurines (le cas échéant) et ainsi de suite.
Pendant la partie, les joueurs peuvent se référer aux aides de jeu de l'*Encyclopédie des Règles* quand ils le souhaitent, notamment la section de Création de Personnage (Chapitres 1 à 5).
Cependant, ils ne devraient pas être autorisés à en parcourir l'intégralité. Le mystère et l'excitation induits par la non-connaissance des monstres et de la magie peuvent être gâchés si quelqu'un a connaissance de tous les détails pendant une partie.

Cartographie et Porte-Parole

Même si tout le monde joue le rôle d'un personnage, certains joueurs doivent également gérer le travail de cartographie et de porte-parole.
N'importe quel joueur peut remplir ces rôles.
Le cartographe est le joueur qui dessine la carte du donjon au fur et à mesure de l'exploration. Un ou plusieurs personnages peuvent faire des cartes, mais seulement l'un d'entre eux dessine vraiment la carte pour le groupe.
La carte est conservée visible sur la table pour que tout le monde puisse s'y référer. Écrire au crayon facilite la correction en cas d'erreurs ou de passages délicats à représenter. Si le trajet du groupe s'oriente vers de nouveaux lieux non cartographiés, le MD décrit la zone en détail afin que le cartographe du groupe puisse les dessiner. Si une porte secrète ou un trésor sont découverts, le MD les décrit et annonce les résultats si les personnages les ouvrent.
Le porte-parole est un joueur choisi par l'ensemble des joueurs pour décrire les actions du groupe afin que le MD n'ait pas à écouter tout le monde à la fois. Il ou elle explique au MD ce que fait le groupe chaque round. Selon les préférences du MD, chaque joueur peut aussi décrire ses propres actions. Le porte-parole est seulement une commodité pour de nombreuses campagnes et ce n'est en aucun cas une règle à appliquer obligatoirement.

Utiliser les Dés

Souvent les personnages voudront faire quelque chose qui implique une part de hasard. Quelqu'un veut sauter sur un cheval au galop par exemple. Il pourrait réussir ou échouer ! Vous lancez les dés pour décider si l'action réussit ou non. Dans le jeu D&D il existe une variété de dés : quatre, six, huit, dix, douze et même vingt faces. Un dé à quatre faces ressemble à une pyramide. Laissez-le tomber sur la table. Lisez le chiffre écrit à la base. Ce nombre est le résultat du jet. Lorsque vous lancez un dé à six faces ou plus, un côté atterrit toujours face visible. Ce numéro est le résultat. Sur le dé à dix faces, le chiffre 0 se lit généralement comme 10. Vous pouvez utiliser un dé à dix faces pour générer un pourcentage (un nombre de 1 à 100). Lancez le dé une fois. Le résultat



étant la dizaine, 0 indiquant qu'il n'y en a pas. Lancez-le une deuxième fois, le résultat est l'unité. Si les deux lancers sont des zéros, le résultat est 100. Nous utilisons souvent des abréviations pour désigner les différents dés : un « d » suivi du nombre de faces du dé. Par exemple, « d6 » fait référence à un dé à 6 faces. Nous utilisons « d% » ou d100 pour désigner un pourcentage. Il n'y a pas de dé à deux ou trois faces, mais nous pouvons les simuler. Nous utilisons une pièce pour un d2, face valant 1 et pile 2. Pour un d3, lancez un d6, divisez le résultat par deux en arrondissant au supérieur. Souvent un nombre apparaît avant le « d » comme ci-dessous. C'est le nombre de fois que vous devez lancer le dé. (Par exemple 2d8 signifie lancer deux fois le dé à huit faces.)
Lorsque vous lancez un dé plus d'une fois, additionnez les résultats des jets. Ainsi 3d6 signifie lancer trois fois le dé à 6 faces en ajoutant chaque résultat. Par exemple, un jet de 3d6 de 3, 5 et 1 donne un résultat de 9 (3 + 5 + 1 = 9).

Une Organisation Encyclopédique

Ce livre est divisé en 3 principales sections : la Création des Personnages, les Règles et les Annexes.

La Création des Personnages

Dans cette section du livre, nous allons décrire tout ce qu'il faut savoir pour créer un personnage-joueur (PJ), un personnage joué par n'importe quel joueur à l'exception du Maître du Donjon. Les MD aussi trouveront cette section utile lors de la création de personnages non-joueurs humains et demi-humains (PNJ).
Dans cette section, les Chapitres 1 à 5 vous donnent les bases des règles de D&D, une description assez précise de la façon dont les humains et les demi-humains sont créés, des informations sur les sorts, les compétences et l'équipement utilisés par les personnages pour atteindre leurs objectifs et les informations que les joueurs et leurs personnages ont besoin de connaitre pour mener à bien leur partie.

Les Règles

Cette section du livre, couvrant les Chapitres 6 à 19, fournit des informations détaillées sur le mouvement, les rencontres et les combats. Elle traite aussi des règles pour le combat de masse, le gain d'expérience et comment jouer des personnages non-joueurs. Sa partie la plus importante concerne les informations essentielles pour les monstres, les immortels et les trésors. De plus, cette section traite du rôle du Maître du Donjon, des campagnes, des variantes aux règles et des plans d'existence.

Les Annexes

Les annexes contiennent des informations précieuses sur le monde de D&D et aussi sur la conversion vers les règles AVANCÉES de DONJONS&DRAGONS®.
Vous trouverez des feuilles de personnages et d'enregistrement diverses, des formulaires utiles et des aides de jeu pour les sorts et les règles.

Remarque sur les Pronoms

Les pronoms masculins (il, lui, son) sont utilisés tout au long de ce livre. Nous espérons que ce ne sera interprété par quiconque comme étant une tentative d'exclure le genre féminin ou de les exclure de fait. Des siècles d'utilisation ont rendu ces pronoms neutres et nous estimons que leur utilisation permet une clarté et une concision du texte.



Tôt ou tard, vous aurez envie de créer un nouveau personnage.
Avant de commencer, procurez-vous un crayon et les dés à plusieurs faces nécessaires pour jouer à D&D®.
Vous aurez également besoin d'une feuille de personnage vierge.
Un exemple de feuille de personnage est fourni en Annexe 3.
Si vous utilisez une simple feuille de papier vierge, recopiez dessus la feuille de personnage, laissez un espace pour votre nom et celui du personnage en haut à gauche, une place pour la classe de personnage, le niveau, la classe d'armure, les points de vie, et ainsi de suite.
Le Maître du Donjon devrait être présent et surveiller la création d'un nouveau personnage, notamment tous les jets de dés.
Votre premier essai de création d'un personnage vous prendra une heure ou deux probablement, et même quand vous serez rodé à la procédure, cela devrait durer entre 10 et 30 minutes.
Quand le MD commence une nouvelle campagne, il doit tout d'abord réunir les joueurs pour une session « zéro » au cours de laquelle seront créer les personnages et où le MD présentera le cadre de campagne du jeu.
Une fois la campagne débutée, un joueur ne devrait pas essayer de créer un personnage au début d'une session de jeu (à moins que le MD ne le lui demande spécifiquement) car cela retardera tout le monde.
Tous les jets de dés, les ajustements, les achats d'équipement, etc. doivent être fait avant de démarrer à jouer.
Voici une liste des étapes à suivre pour la création d'un personnage, chaque étape sera expliquée en détail.

Étapes de Création du Personnage

1. Jets de dés pour les caractéristiques
2. Choix d'une classe de personnage
3. Ajustement des scores des caractéristiques
4. Jets de dés pour les points de vie
5. Jets de dés pour l'argent
6. Achat de l'équipement
7. Détermination des autres attributs et jets de dés
8. Noter les modificateurs des caractéristiques
9. Choix de l'alignement
10. Choix du nom, de la personnalité et l'histoire
11. Déterminer la taille et le poids
12. Gain de l'expérience

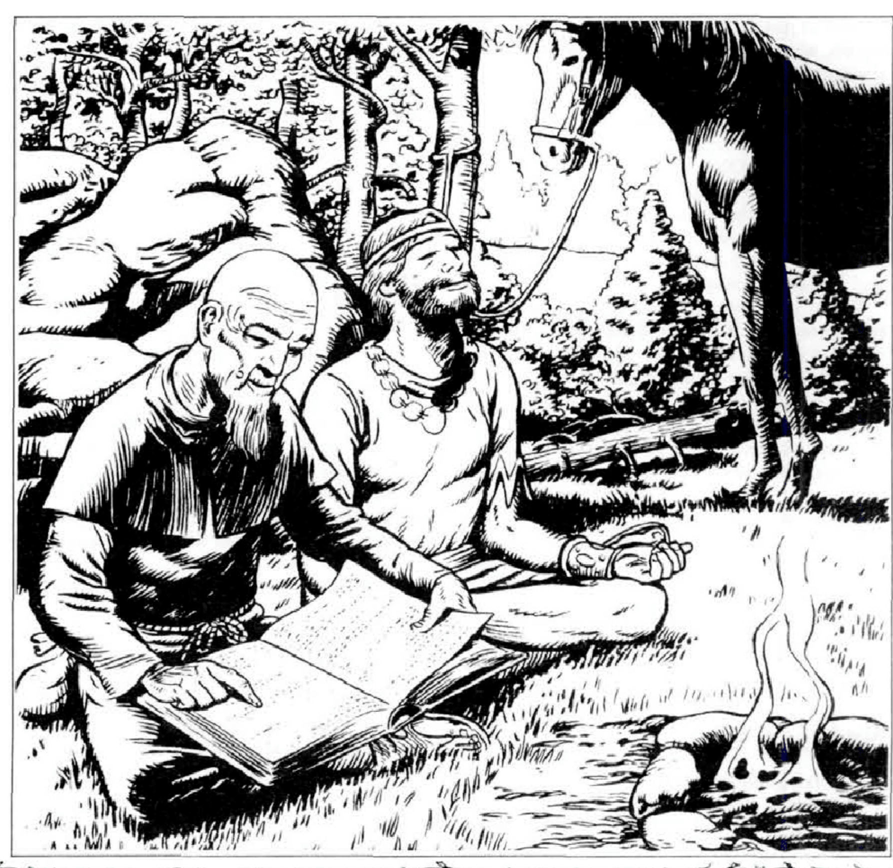
Jets de Dés pour les Caractéristiques

Jeter 3d6 par Caractéristique
Force
Intelligence
Sagesse
Dextérité
Constitution
Charisme

La plupart des attributs qui composent un personnage, par exemple sa force physique ou son niveau d'intelligence, sont représentés par un nombre dans le jeu. Six d'entre eux sont appelés les caractéristiques : Force, Intelligence, Sagesse, Dextérité, Constitution et Charisme.

Force (For) est la force physique du personnage. Elle joue sur le montant des dégâts des armes de corps à corps (comme épées et gourdins) et des armes de jet (telles que lances et couteaux de lancer), influe sur la chance de toucher avec des armes au corps à corps, et détermine la capacité à réaliser des actions comme enfoncer une porte bloquée.
Intelligence (Int) est le mental du personnage. Elle influe sur le nombre de langues que le personnage peut apprendre par exemple.
Sagesse (Sag) est la force de compréhension du monde, de la façon dont les choses fonctionnent, des forces de la nature, etc. Cela affecte la capacité naturelle du personnage à résister à la magie des sorts.
Dextérité (Dex) est l'agilité du personnage. Elle influe sur la capacité du personnage à manier des armes à projectiles et de jet (comme des arcs et des couteaux de lancer) et peut rendre plus difficile pour les ennemis de toucher le personnage.
Constitution (Con) est le physique du personnage, sa santé et sa vigueur. Elle influe sur les points de vie (c'est-à-dire la capacité à survivre aux blessures).
Charisme (Cha) est la force de caractère et la présence du personnage. Elle affecte la façon dont les autres personnages, en particulier les personnages non-joueurs contrôlés par le MD, réagissent face au personnage.

Vous jetez les dés pour déterminer chaque score de caractéristique. Vous lancez trois fois le dé à six faces en additionnant les résultats. Si vous avez trois dés à six faces, lancez les dés ensemble (généralement appelé dans le texte « Jet 3d6 »). Par exemple, si vous obtenez des 1 à chaque jet alors le résultat total est de 3, le plus petit score possible. Si vous n'obtenez



que des 6, alors le total est 18, le score le plus élevé que vous pouvez obtenir.
Vous devriez vous retrouver avec six scores, chacun compris entre 3 et 18. Ce sont les scores des caractéristiques de votre personnage. Notez les scores sur la feuille de personnage au fur et à mesure des jets de dés.
Des scores élevés peuvent favoriser le personnage à réaliser certaines choses. Par exemple, une force importante aide le personnage à infliger plus de dégâts dans les combats, une constitution élevée à survivre aux blessures et un charisme élevé à se faire des amis. Les scores faibles ont exactement l'effet opposé.
Nous discuterons de ces effets dans la *Table de Bonus et Malus suivant les Caractéristiques*. Vous pourrez ajuster les scores des caractéristiques à l'étape 3 (« Ajustements des Scores des Caractéristiques »), mais vous devez d'abord choisir la classe de votre personnage.

Caractéristique Principale

Chaque classe de personnage nécessite d'avoir un score important dans l'une des caractéristiques.
En d'autres termes, pour chaque classe de personnage, une caractéristique prime sur les autres .
Par exemple, la caractéristique la plus importante d'un Guerrier est la Force et celle d'un Clerc est la Sagesse. C'est ce qu'on appelle la **Caractéristique Principale**.
Chaque classe de personnage a une caractéristique principale propre. Cela signifie que chaque classe est douée pour certaines choses, comme se battre (les Guerriers pour leur Force), le pouvoir de guérison (les Clercs pour leur Sagesse), se déplacer silencieusement (les Voleurs pour leur Dextérité), etc.
Plus un personnage a un score élevé dans sa caractéristique principale, plus il sera compétent dans sa classe de personnage (son « travail »).
Les caractéristiques principales de chaque classe sont indiquées dans les classes de personnage.

Choix de la Classe de Personnage

La classe de personnage est la profession principale du personnage durant la campagne. On peut voir chaque classe comme un stéréotype. Par exemple, tous les Guerriers ont certaines spécificités que l'on retrouve dans les livres et les films qui, traduites dans les termes du jeu D&D®, façonnent la classe de personnage du Guerrier.
Les classes de personnage des joueurs (PJ) disponibles inclus quatre classes humaines (Clerc, Guerrier, Magicien, Voleur), trois demi-humaines (Nain, Elfe, Petites-Gens) et deux classes spéciales (Druide et Mystique). Vous avez probablement remarqué que les noms des classes de personnages demi-humains ressemblent plus à des noms de race ou d'espèce qu'à des professions. C'est parce que les demi-humains sont davantage limités dans leurs options que les humains ne le sont, de sorte que toute la race peut être représentée par une seule classe de personnage.

Les Différentes Classes de Personnage

La plupart des personnages seront des humains. Dans de nombreux cadres de campagnes de D&D, les humains sont les plus répandus de tous les êtres intelligents.
Tout nouveau personnage peut appartenir à l'une des classes humaines (Clerc, Guerrier, Magicien, Voleur), quel que soit ses scores de caractéristiques.
Les personnages demi-humains (Nains, Elfes et Petites-Gens) devraient être un peu moins courants. Ces races sont censées être mystérieuses et vivre recluses.
Ils sont connus sous le nom de « demi-humains » parce qu'ils sont assez semblables aux humains.
Chaque classe de personnage demi-humaine a au moins une caractéristique avec un minimum requis.
Si un personnage nouvellement créé n'a pas un score suffisamment élevé dans certaines caractéristiques, il ne peut pas choisir une classe demi-humaine.
Les classes de personnages spéciales (Druide et Mystique) appartiennent à l'ensemble des classes de personnage mais elles ont des exigences et des directives inhabituelles qui font qu'elles sont traitées à part. Le MD pourrait ne pas vouloir les utiliser dans sa campagne et c'est plus facile pour lui d'appliquer ce choix si elles sont traitées séparément.

Descriptions des Classes de Personnage

Un **Clerc** est un personnage humain qui consacre sa vie à une grande et noble cause. Souvent, cette cause est dictée par l'alignement du Clerc.
Un Clerc loyal, par exemple, se consacrerait à la diffusion de la Loi et de l'Ordre dans le monde de la campagne. Le Clerc manie la magie et il peut utiliser presque tous les différents types d'armes et d'armures comme le Guerrier. La caractéristique principale du Clerc est sa Sagesse.

Un **Guerrier** est un personnage dont la compétence principale est sa prouesse martiale. Un Guerrier peut être un chevalier lourdement armé ou un bretteur en armure légère, mais c'est son extraordinaire habileté au combat qui le caractérise. Dans le jeu, la caractéristique principale du Guerrier est sa Force.

Un **Magicien** est un personnage qui utilise la magie. Il a peu voir aucune capacité martial et au début de sa carrière d'aventurier, assez peu de pouvoir magique.
Mais en prenant de l'expérience, il devient un personnage puissant et peut lancer de terrifiants sorts magiques. La caractéristique principale du Magicien est son Intelligence.

Un **Voleur** est un personnage qui possède des capacités d'espionnage.
Comme il gagne sa vie en volant, il est très compétent dans tout ce qui est associé à ce gagne-pain. Il peut se déplacer furtivement, escalader des surfaces abruptes, crocheter des serrures, etc. Il a des capacités de combat meilleures que celles d'un

Table : Classes de Personnages et Minimum Requis

Classe de Personnage	Caractéristique Principale	Conditions Requises
Clerc	Sagesse	Aucune
Guerrier	Force	Aucune
Magicien	Intelligence	Aucune
Voleur	Dextérité	Aucune
Nain	Force	Constitution 9
Elfe	Force, Intelligence	Intelligence 9
Petites-Gens	Force, Dextérité	Dextérité 9, Constitution 9
Druide	Sagesse	Alignement Neutre. À partir du niveau 9 du Clerc
Mystique	Force, Dextérité	Sagesse 13, Dextérité 13

Magicien, mais ce n'est pas un combattant puissant.
La caractéristique principale est sa Dextérité.

Un **Nain** est un demi-humain robuste et trapu.
II ressemble en de nombreux points au Guerrier humain mais il possède des capacités et des restrictions spéciales qui le distingue de ce dernier.
La caractéristique principale du Nain est sa Force. De plus, un personnage Nain se doit d'avoir un score de Constitution de 9 ou plus. Si le personnage que vous avez créé a une Constitution de 8 ou moins, il ne peut pas être un Nain.

Un **Elfe** est un demi-humain maigre et agile. C'est un mélange des classes martiales et magiques. Il n'est pas aussi résistant qu'un Guerrier humain et il ne maitrisera jamais la magie comme un Magicien humain, mais il a la plupart des capacités de ces deux classes. Il a aussi d'autres capacités et restrictions particulières qui le distinguent des classes humaines.
L'Elfe a deux caractéristiques principales : la Force et l'Intelligence.
De plus, son Intelligence doit être de 9 ou plus. Si le personnage que vous créez a une Intelligence de 8 ou moins, il ne peut pas être un Elfe.

Un **Petite-Gens** est un petit demi-humain. Il possède de nombreuses capacités similaires au Guerrier mais excelle aussi dans un environnement forestier. II n'est pas aussi résistant qu'un Guerrier humain mais il possède des capacités et des restrictions propres qui le distinguent de ce dernier.
Le Petite-Gens a deux caractéristiques principales : Force et Dextérité. De plus, un personnage Petite-Gens doit avoir des scores de 9 ou plus en Dextérité et Constitution.

Un **Druide** est un lanceur de sorts spécifiquement dévoué aux besoins et à la préservation de la Nature. Cependant, vous ne pouvez pas démarrer avec un Druide comme classe de personnage. Un personnage Druide doit commencer comme Clerc, uniquement d'alignement Neutre (les alignements sont décrits à l'étape 9, « Choix de l'Alignement») puis gagner de l'expérience pour parvenir au 9ème niveau. Ce n'est qu'à ce moment-là qu'il pourra devenir Druide.

Un **Mystique** est une classe de moine-combattant. Il vit comme un moine, se consacre à la philosophie et la maîtrise de son corps physique, et s'entraine pour devenir un maître du combat à mains nues.
Les Mystiques ne sont pas adaptés à toutes les campagnes, donc le MD a la possibilité de ne pas les inclure dans son monde. Les caractéristiques principales du Mystique sont la Force et la Dextérité. De plus, un personnage Mystique doit avoir des scores de13 ou plus en Sagesse et en Dextérité.

Toutes ces classes de personnage seront décrites plus en détails au Chapitre 2. Si vous avez besoin de plus d'informations pour décider de votre nouveau personnage, vous pouvez consulter ce chapitre 2 puis revenir ici faire votre choix. Lorsque vous avez décidé de la classe de votre personnage, passez à l'étape suivante.

Ajustements des Scores des Caractéristiques

Vous pouvez soustraire deux points d'une caractéristique pour augmenter d'un point une autre. Vous pouvez effectuer cet échange autant de fois que vous le souhaitez tant que vous ne diminuer aucune caractéristique en dessous de 9. Vous ne pouvez pas diminuer la Dextérité, la Constitution ou le Charisme. Vous ne pouvez augmenter une caractéristique que si c'est une caractéristique principale de votre classe de personnage.

Une fois que vous avez déterminé en jetant les dés les caractéristiques de votre personnage et choisi sa classe de personnage, vous pouvez augmenter une caractéristique principale en en diminuant d'autres. C'est un peu comme s'entraîner dur pour améliorer une compétence tout en en négligeant d'autres. Par exemple, un Magicien pourrait passer tout son temps à étudier à la bibliothèque en délaissant toute activité physique. Il se retrouverait avec une intelligence plus élevée et une Force plus faible.

Voici les règles d'échange de points de caractéristique :
1. Une caractéristique principale augmente de 1 point contre la diminution de 2 dans une autre. Si un personnage a deux caractéristiques principales, les deux peuvent être augmentées.
2. Les points de Constitution et de Charisme ne peuvent s'échanger pour d'autres.
3. La Dextérité ne peut pas être réduite (mais elle peut être augmentée pour un personnage Voleur ou Petite-Gens).
4. Aucune caractéristique ne peut être abaissée en dessous de 9. De ce fait, les caractéristiques de 10 ou moins ne peuvent pas être abaissées.

Exemple : Un Elfe a 12 en Intelligence et en Force et une Sagesse de 13. Le joueur veut qu'il soit à la fois plus fort et plus intelligent. Il baisse le score de Sagesse de 2, à 11, donc 1 point peut être ajouté à Force. Puis il diminue la Sagesse de nouveau, à 9, et ajoute 1 à l'Intelligence. Il en résulte une Intelligence et une Force de 13 et une Sagesse ajustée à 9.
Un Clerc avec une Force et une Sagesse de 15 réduit la Force de 6 points (à 9) et augmente la Sagesse de 3 points (à 18).

Si vous souhaitez ajuster vos caractéristiques, vous devez le faire maintenant avant d'aller plus loin dans la création du personnage. Aucun ajustement de ce type ne pourra être fait plus tard. Rappelez-vous que vous n'avez aucune obligation d'ajuster les caractéristiques. C'est une option, pas une obligation.

Jet de Dés pour les Points de Vie

Le nombre de Points de Vie, PV en abrégé, de votre personnage représente sa capacité à survivre aux blessures. Plus ses points de vie sont élevés, plus il peut subir de dégâts avant de mourir. Les personnages qui survivent assez longtemps pour gagner beaucoup d'expérience gagnent généralement de

Table : Classes de Personnage et Dés de Vie

Classe de Personnage	Type de Dé pour les Points de Vie
Clerc	1d6
Guerrier	1d8
Magicien	1d4
Voleur	1d4
Nain	1d8
Elfe	1d6
Petite-Gens	1d6
Druide	*
Mystique	1d6

* Ne s'applique pas.

plus en plus de points de vie, ainsi un personnage expérimenté survit plus longtemps dans un combat ou tout autre situation dangereuse que ne le fait un personnage inexpérimenté.
La classe de personnage affecte automatiquement le nombre de points de vie perçus. Les Guerriers et les Nains reçoivent beaucoup de points de vie. Les Magiciens et les Voleurs en obtiennent peu. Les autres classes en perçoivent un montant moyen.
Trouvez la classe de votre personnage dans la *Table : Classes de Personnage et Dés de Vie*, puis jetez le type de dé indiqué afin de déterminer vos points de vie de départ.
Notez que la Constitution de votre personnage peut modifier le total de points de vie qu'il obtient. Trouvez ce modificateur dans la *Table : Bonus et Malus suivant les Caractéristiques* et appliquez-le au résultat du jet de dé pour déterminer vos points de vie.

Jets de Dés pour l'Argent

Lancez 3d6 et multipliez par 10 pour déterminer vos pièces d'or de départ.

Votre personnage commence sans possessions à part des vêtements normaux et un peu d'argent, économies de nombreuses années. Vous aurez besoin acheter de l'équipement, mais pour cela vous devez d'abord déterminer la somme d'argent que vous avez.
Jetez 3d6 (trois dés à six faces) et multipliez le total par 10. (Par exemple, si vous obtenez 12, le total est de 120.) C'est le nombre de pièces d'or (po) avec lequel vous commencez votre carrière d'aventurier. Reportez ce montant sur votre feuille de personnage. Si vous utilisez une feuille manuscrite, écrivez le mot « Argent » au dos et en face le nombre de po que vous venez de déterminer.

Achat de l'Équipement

Maintenant que vous avez votre argent, vous pouvez le dépenser pour de l'équipement dont vous aurez besoin pour partir à l'aventure. Il y a une liste complète d'équipement plus loin au Chapitre 4 de ce livre. Demandez à votre MD si tous les objets sur cette liste sont disponibles dans sa campagne.
Si sa campagne dévie beaucoup de celle « classique » de D&D®, il pourrait y avoir une liste assez différente qu'il devra vous fournir.

Il existe des restrictions sur les objets que votre personnage est autorisé à utiliser, en particulier sur les armures et les armes. Avant de faire vos courses, assurez-vous d'avoir lu la description complète de votre classe de personnage, plus loin dans au Chapitre 2.
Par exemple, un Magicien ne peut utiliser aucune armure et seulement certaines armes. Il gaspille son argent s'il achète une épée ou un bouclier. À la place, son l'argent peut être économisé ou dépensé en huile, torches et autres objets. N'oubliez pas qu'un Voleur doit acheter des outils de Voleurs pour utiliser ses capacités de *Crochetage*.
Sur une feuille de papier, écrivez la somme de tout l'équipement que vous voulez acheter. Si cela coûte plus de pièces d'or que vous n'en avez, vous devez effacer quelque chose de la liste. Quand vous pouvez payer, déduisez ce coût de votre argent, et écrivez cette liste d'équipement en bas de votre feuille de personnage. Soyez prudent lors de vos achats ! Vous pourriez oublier d'acheter de la corde et en avoir besoin soudainement lors d'une aventure. Si vous ne l'avez pas achetée, vous ne l'avez pas ! Demandez aux autres joueurs et au MD des conseils sur le nécessaire à acheter. Vous pouvez économisé pour l'achat d'équipement coûteux plus tard.

N'Oubliez pas vos Sorts

Si votre personnage est un lanceur de sorts, il a besoin de s'équiper de sorts qu'il connaît.
Les Magiciens et les Elfes connaissent un sort au niveau 1, mais les Clercs n'apprennent leur premier sort qu'au niveau 2. Demandez à votre MD les sorts qui votre personnage connait.
Les Magiciens et les Elfes ont également besoin d'un grimoire pour mémoriser leurs sorts. Le premier grimoire est gratuit, un cadeau de leur maître en magie. Les Clercs eux n'en ont pas l'utilité.

Détermination des Autres Attributs et Jets de Dés

La classe d'armure, les jets d'attaque et les jets de Sauvegarde sont des valeurs qui sont fonction des caractéristiques ou indiquées sur diverses tables. Elles sont essentielles pour déterminer la manière dont le personnage se comporte au combat.

La Classe d'Armure

La Classe d'Armure, souvent abrégée en CA, est une valeur reflétant s'il est difficile ou non pour un ennemi de toucher votre personnage. Pour la classe d'armure, contrairement aux autres caractéristiques dans D&D, une valeur *faible* est bonne pour le personnage, alors qu'une valeur élevée est *mauvaise*.

Votre classe d'armure dépend du type d'armure portée, pondérée par le modificateur de Dextérité.
Tout d'abord, trouvez votre classe d'armure sur la *Table : Type d'Armures et Classes d'Armure.*
Ensuite, vous pouvez l'ajuster en fonction de votre modificateur de Dextérité.
Trouvez ce modificateur de Dextérité sur la *Table : Bonus et Malus suivant les Caractéristiques*. Un bonus se soustrait de la CA mais un malus s'y ajoute.

Exemple : Si vous portez une cotte de mailles et un bouclier (CA 4), mais avez une Dextérité de 15 (bonus + 1), votre classe d'armure s'améliore et descend à 3. À l'inverse, vous portez une armure de maille à plaques et bouclier (CA 2) mais avez une Dextérité de 5 (malus -2), votre classe d'armure se dégrade et monte à 4.

N'oubliez pas : plus la valeur de CA est faible, plus vous êtes plus difficile à toucher. Un malus à la classe d'armure augmente la CA, ce qui vous permet d'être touché par vos ennemis plus facilement. Si votre CA est

Table : Type d'Armure et Classe d'Armure

Type d'Armure	Classe d'Armure
Aucune	9
Armure de Cuir	7
Armure d'Écaille	6
Cotte de Mailles	5
Armure à Bandes	4
Armure de Maille à Plaques	3
Armure de Plates	0
Bouclier	Soustraire 1 à la CA*

* Si port de bouclier, soustraire 1 à la CA.
Exemple : Cotte de maille seule, CA de 5, mais avec bouclier CA de 4.

meilleure que 0, alors sa valeur devient négative. Par exemple, un personnage avec une Dextérité de 18 (un bonus de +3, donc - 3 à la CA) et portant une cotte de mailles et un bouclier (CA 2) aurait une CA de -1 car (2-3=-1).

Le Jet d'Attaque

Un jet d'attaque est une valeur représentant s'il est facile ou difficile pour votre personnage de toucher des ennemis.
En combat, lorsque votre personnage essaie de toucher un adversaire, vous lancez 1d20. On appelle cela le jet d'attaque. Dans certains suppléments de jeu, c'est également appelé « Jet pour Toucher ». Une fois le résultat obtenu au dé, ajoutez les éventuels bonus de caractéristiques élevées, d'armes magiques, ou d'autres facteurs. Vous comparerez ce résultat final au score requis pour atteindre la classe d'armure de votre adversaire. Si vous atteignez ou dépassez ce score, votre personnage a réussi à toucher son adversaire.
Mais comment connaitre le score nécessaire pour toucher une classe d'armure spécifique ?
C'est simple car nous vous l'indiquons sur des tables pratiques. Jetez un œil à la *Table : Jets d'Attaque* plus loin dans cet ouvrage au Chapitre 8. Trouvez cette table et revenez ici quand vous l'aurez consultée.
Pour utiliser cette table, croisez le niveau d'expérience et la classe de votre personnage avec la classe d'armure de l'adversaire. Sur la table, « M » signifie Magicien, « C, V, D » « Clerc, Voleur et Druide », « G » « Guerrier » (et comprend également les Mystiques et les Demi-humains de bas niveaux), et « DH » signifie « Demi-Humains ».
Les valeurs comprises entre 19 et -20 représentent les classes d'armure de l'adversaire.
Un guerrier de niveau 1 attaque un ennemi avec une classe d'armure (CA) de 2. Sur la *Table des Jets d'Attaque* du Chapitre 8, allez à la colonne « G » (Guerrier), descendez jusqu'à « 1-3 » (« Niveaux d'Expérience 1 à 3 »), puis allez à la colonne correspondant à la CA de 2. Vous avez besoin d'obtenir un résultat de 17 ou plus pour atteindre cette classe d'armure.

Table des Jets d'Attaque vs TACO

Maintenant, reportez ces jets d'attaque de votre personnage sur votre feuille de personnage. Il y a deux façons de le faire. L'une est pour les joueurs débutants et pour les joueurs qui ont parfois du mal à jongler avec les chiffres, c'est la *Table de Jets d'Attaque* ; l'autre est pour les joueurs expérimentés et qui n'ont pas de mal à compter, c'est le *TACO.*

Jets d'Attaque : Avec cette première méthode, vous reportez les jets de pour toucher de plusieurs classes d'armure. Au lieu d'écrire l'ensemble des classes d'armure de 19 à -20, nous ne reportons généralement que celles de 9 à -5. Ce sont les plus courantes en jeu.
Sur votre feuille de personnage, vous ferez un petit tableau simple en répertoriant les jets d'attaque de votre personnage. Un exemple des jets d'attaque pour un Guerrier de niveau 1 est donné en bas de cette page. Pour les différents personnages, consultez la table du Chapitre 8, puis notez les informations sur votre feuille de personnage. Avec cette méthode, lorsque votre Guerrier de niveau 1 attaque une cible avec une CA de -2, il vous suffit seulement de consulter la feuille de personnage et de voir immédiatement qu'il doit obtenir 20 ou plus pour toucher sa cible.

TACO *:* L'abréviation TACO signifie « Toucher une Amure Classée 0 ». Il n'y a rien d'extraordinaire, c'est juste le score à atteindre pour que votre personnage touche une cible de CA 0.
Sur la table ci-dessous, vous voyez qu'un Guerrier de niveau 1 doit obtenir un score de 19 pour atteindre une classe d'armure de 0, par conséquent, son TACO est 19.
Certains joueurs expérimentés ne veulent pas encombrer leur feuille de personnage et ils vont juste noter leur TACO. De plus, de nombreuses statistiques abrégées des monstres présentés dans les modules de D&D® utilisent le TACO.
Pour utiliser le TACO, vous devez réaliser des additions et soustractions. Ainsi, vous soustrayez votre jet d'attaque modifié (le résultat du dé à 20 faces plus les bonus ou malus éventuels) de votre TACO. Le résultat est la classe d'armure que votre personnage touche.

Exemple : Ruggin est un Nain de niveau 3 qui combat un hobgobelin vêtu d'une cotte de mailles (CA 5). Le TACO de Ruggin est de 19 et il obtient un 16 au jet de dé. Ruggin touche avec succès son adversaire (19-16 = 3) puisqu'il a touché une CA de 3 (donc mieux qu'une CA de 5).

De même, au lieu de déterminer quelle CA votre attaque touche, vous pouvez utiliser le TACO pour déterminer quel nombre est nécessaire pour toucher une classe d'armure spécifique. Soustrayez la classe d'armure du défenseur du TACO de l'attaquant. Si la classe d'armure est négative, ajoutez-la au TACO de l'attaquant. Le résultat est le résultat modifié du dé que l'attaquant doit obtenir pour toucher.

Exemple : Ruggin le Nain de niveau 3 a un TACO de 19. Ruggin fait face à un troll de CA 4. Il a donc besoin d'un résultat modifié au dé de 15 ou plus pour toucher le monstre (19-4 = 15).

Si vous êtes un joueur débutant, tenez-vous en à la table. Quand vous serez à l'aise, vous pourrez vous entraîner à utiliser le TACO. Lorsque vous serez à l'aise avec le TACO, vous pourrez arrêter de noter la table sur votre feuille de personnage et seulement écrire le TACO.

Jets de Sauvegarde

Trouvez sur la *Table des Jets de Sauvegarde* du Chapitre 8, la classe et le niveau d'expérience de votre personnage. Déplacez-vous jusqu'à la colonne représentant le type d'attaque que votre personnage subit. Le nombre indiqué dans cette colonne est votre jet de Sauvegarde. Vous devez obtenir ce nombre ou plus sur 1d20 pour éviter ou diminuer les effets de l'attaque.

Un Jet de Sauvegarde représente la tentative d'éviter ou d'atténuer les effets d'une attaque particulière, un poison, un sort magique, le souffle d'un dragon, etc. Un succès au jet de Sauvegarde signifie que le personnage n'en subit pas les effets ou seulement une partie, selon le type d'attaque. Un Jet de Sauvegarde raté signifie que le personnage subit tous les dégâts ou effet de l'attaque. Le Jet de Sauvegarde est lancé sur 1d20 à la demande du MD.

Exemple de Table : Jet d'Attaque et Classe d'Armure

CA	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
Jet d'Attaque	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20

Un personnage n'a pas qu'un seul et unique Jet de Sauvegarde mais cinq pour les différentes catégories d'attaques particulières. Ces catégories incluent « Poison/Rayon Mortel », « Baguette Magique », « Pétrification/ Paralysie », « Souffle de Dragon » et « Bâtonnets, Bâtons ou Sorts ».
Les jets de Sauvegarde sont basés sur la classe et le niveau d'expérience. Vous pouvez trouver vos jets de Sauvegarde sur la *Table des Jets de Sauvegarde* au Chapitre 8. Allez-y, consultez la table et revenez ici. Pour trouver les Jets de Sauvegarde de votre personnage, il suffit simplement de rechercher sa classe et son niveau d'expérience.

Exemple : Votre personnage est un Elfe de niveau 1, ses Jets de Sauvegarde sont :

Rayon Mortel/Poison : 12
Baguette magique : 13
Paralysie/Pétrification : 13
Souffle de dragon : 15
Bâtonnets, Bâtons ou Sorts : 15

Reportez les jets de Sauvegarde de votre personnage sur sa feuille.

Score de Sagesse Élevée et Jets de Sauvegarde

Si un personnage a un score de Sagesse de 13 ou de plus, il reçoit un bonus à ses jets de Sauvegarde et si elle est de 8 ou moins, un malus.
Jetez un œil ci-dessous aux bonus et malus dans la *Table des Bonus et Malus suivant les Caractéristiques*. Si votre Sagesse est suffisamment élevée ou basse pour un bonus ou un malus, notez-le sur votre feuille de personnage à côté de votre score de Sagesse.
Ce bonus ou ce malus affecte les jets de Sauvegarde contre les sorts de votre personnage .
Lorsque vous faites un jet de Sauvegarde contre les sorts, vous ajoutez ce modificateur de Sagesse du personnage au résultat du d20.

Noter les Modificateurs Liés aux Caractéristiques

Vous avez déjà lu à plusieurs reprises que des caractéristiques élevées donnent des bonus à votre personnage, tandis que celles faibles engendrent des malus.
Vous trouverez vos modificateurs dans la *Table des Bonus et Malus suivant les Caractéristiques* ci-dessous.

Lorsque vous avez des scores élevés sur certaines caractéristiques, notez les modificateurs qui en résultent. Si vous n'utilisez pas de feuille de personnage avec des espaces vides dédiés à ces modificateurs, écrivez-les juste à côté des caractéristiques (Force, etc.). Vous trouverez ci-dessous la *Table : Bonus et Malus suivant les Caractéristiques.*
Passons maintenant en revue chacune des caractéristiques et voyons ce que des scores élevés induisent.

Force

Une force élevée influe sur la chance de toucher avec des armes de mêlée. Cela influe sur les dégâts que le personnage inflige avec des armes de mêlée et des armes de jet comme des dagues de lancer et des lances, mais aussi sur ses chances de réussite d'enfoncer une porte.
Le modificateur de force est appliqué à tout jet pour toucher une cible au corps à corps.

Exemple: Un personnage avec une Force de 17 (modificateur de +2) obtient un 9 sur son 1d20 pour toucher une cible, il ajoute son modificateur de force à ce jet. Il a de fait obtenu un score de 11 (9+2 = 11).
Si le personnage a une Force de 8 (malus de -1) et obtient un 9 au d20, il doit soustraire son malus et n'a alors obtenu qu'un score de 8 (9-1 = 8).

Le modificateur de force est également appliqué aux dégâts infligés avec les armes de mêlée et de jet.

Exemple: Un personnage avec 18 en Force (modificateur +3) touche une cible avec une épée et obtient 8 points de dégâts avec le dé. Il ajoute son bonus de Force aux dégâts, et inflige donc 11 points de dégâts.
De même, un personnage avec une Force de 5 (modificateur -2) qui obtient 8 au dé n'a en fait infligé que 6 points de dégâts (8-2 = 6).

Enfin, le personnage ajoute son bonus ou soustrait son malus à ses jets d'Ouverture de Porte par la force.
Le jet d'Ouverture de Porte est la capacité du personnage à enfoncer les portes verrouillées.
Le MD peut aussi l'utiliser pour déterminer si le personnage est assez fort pour effectuer divers tests de force, comme déplacer des obstacles lourds.
Le jet d'Ouverture de Porte se fait avec un 1d6 et un résultat de 5 ou 6 est un succès. Le personnage avec une Force élevée applique son modificateur au résultat obtenu sur son jet de dé. Cependant, un 6 « naturel » sur un 1d6 est une réussite automatique, malgré d'éventuels malus.

Exemple : Un personnage avec 13 en Force (bonus + 1) essaie d'enfoncer une porte bloquée. Sur 1d6, il obtient un 4. Cela ne suffit pas car ce n'est pas un 5 ou 6. Mais il additionne son bonus de +1, son 4 devient un 5 et du coup cela suffit : il peut forcer la porte bloquée.
Un personnage avec une Force de 3 (malus -3) obtient un 5, soit normalement un succès. Mais il applique son malus de -3 et son 5 devient alors un 2, il échoue.

Intelligence

Une intelligence élevée influe sur le nombre de langues qu'un personnage connaît.
Si le MD utilise les règles optionnelles de *Compétences Générales*, une intelligence élevée influe sur le nombre de compétences générales du personnage.
Un personnage humain d'Intelligence « moyenne » (un score de 9 à 12) connaît deux langues : le commun et une langue d'alignement.
Le personnage peut lire et écrire ces langues. La langue commune est la langue standard pour la campagne. Une campagne au décor moderne en Amérique aurait l'anglais comme langue commune par exemple.

Table : Bonus et Malus suivant les Caractéristiques

Score de Caractéristique	Modificateur
2-3	Malus -3
4-5	Malus -2
6-8	Malus -1
9-12	Aucun
13-15	Bonus +1
16-17	Bonus +2
18	Bonus +3

Les demi-humains connaissent généralement des langues supplémentaires, comme décrit pour chaque classe de personnage demi-humain.
Si le personnage reçoit un bonus avec son Intelligence supérieure à 12, c'est le nombre de langues supplémentaires que le personnage peut parler, lire et écrire. Le MD vous dira quelles langues sont disponibles. Vous devez choisir votre langue supplémentaire avant de commencer à jouer.
Si le modificateur d'Intelligence est un malus, alors le personnage a du mal à écrire et à parler peut-être.
Dans les deux cas, référez-vous à la *Table : Intelligence et Langues* ci-dessous.
Si votre campagne utilise beaucoup de langues, ce qui est courant si les personnages des joueurs voyagent beaucoup en terres étrangères et où l'on rencontre beaucoup de monstres différents, la maitrise des langues peut être très importante.

Sagesse

Les effets d'une Sagesse élevée ont été présentés précédemment, dans le paragraphe « Sagesse Élevée et Jets de Sauvegarde».
Le modificateur de Sagesse influe sur les Jets de Sauvegarde du personnage contre les Sorts.

Dextérité

Les effets d'une Dextérité élevée ont été présentés précédemment dans le paragraphe « Classe d'Armure ». Le modificateur de Dextérité influe sur la CA du personnage.
Il joue également sur les Jets d'Attaque à Distance. Par exemple, un personnage avec une Dextérité de 17 (bonus +2), à l'aide d'un arc, essaie de tirer sur un ennemi lointain. Il a besoin d'un 13 pour toucher son ennemi. Sur son jet d'attaque au 1d20, il obtient un 12. Ce n'est pas suffisant. Maintenant, il ajoute son bonus de Dextérité (+ 2) et son 12 devient un 14, il a touché son adversaire.

Constitution

Votre score en Constitution peut modifier le nombre de points de vie dont vous disposez. Consultez plus haut dans ce chapitre la *Table : Bonus et Malus suivant les Caractéristiques* et appliquez le bonus ou le malus au nombre de points de vie obtenus. Notez que quels que soient les modificateurs, vos points de vie ne peuvent pas être inférieurs à 0, vous aurez au moins 1 point de vie au départ.
Chaque fois qu'un personnage gagne un niveau, jetez votre dé de vie et ajustez le résultat avec le modificateur de Constitution. Après avoir atteint un niveau élevé, votre personnage cessera de gagner des dés de points de vie à chaque passage de niveau. À la place, il obtiendra un nombre prédéfini de points de vie à chaque niveau et son bonus/malus de Constitution ne s'appliquera plus.
C'est loin dans l'avenir, n'en tenez pas compte pour le moment.

Charisme

Le Charisme d'un personnage influe sur la façon dont autrui réagit quand il s'adresse à lui, qu'il s'agisse de personnages ou de monstres.
S'il essaie d'embaucher des suivants (gardes du corps, aides, suivants, etc.), son Charisme déterminera leur nombre et leur fidélité envers lui. Votre MD vous dira si des suivants sont disponibles. Il jouera le rôle de ceux que vous rencontrez et embauchez.
Chaque fois que votre personnage s'adresse à une créature (monstre ou personnage) contrôlée par le MD, dites-lui quel est votre modificateur de Réaction.
Si votre Maître du Donjon autorise le recours aux suivants et que vous essayez d'en embaucher, vous devrez lui indiquer le nombre maximum, ainsi que leur score de Moral (qui est une mesure de loyauté et de courage). Le modificateur de Réaction du Charisme n'influe jamais sur des jets que vous faites mais seulement sur ceux du MD.

Table : Intelligence et Langues

Score d'Intelligence	Maitrise des Langues
3	Difficulté à parler, ne sait ni lire, ni écrire
4-5	Ne sait ni lire, ni écrire
6-8	Sait déchiffrer le commun
9-12	Lit et écrit ses langues natives
13-15	+1 langue supplémentaire
16-17	+2 supplémentaires
18	+3 supplémentaires

Table : Modificateur de Charisme

Score de Charisme	Modificateur de Réaction	Nombre Max de Suivants	Moral des Suivants
3	-3	1	4
4-5	-2	2	5
6-8	-1	3	6
9-12	Aucun	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+2	6	9
18	+3	7	10

Table : Caractéristiques et Modificateurs

Caractéristique	Modificateurs appliqués à :
Force	Jets d'Attaque (Mêlée, Mains-Nues), Jets de dégâts (Mêlée, Jet, Lancer), Ouverture de Porte
Intelligence	Langues, Compétences Générales (optionnelles)
Sagesse	Jets de Sauvegarde contre les Sorts
Dextérité	Jets d'Attaque à Distance, Classe d'Armure
Constitution	Points de Vie par Niveau
Charisme	Réactions des PNJ



Choix de l'Alignement

Un alignement est un code de comportement ou une manière de vivre qui guide les actions et les pensées des personnages et des monstres. Il y a trois alignements dans le jeu D&D® : Loyal, Chaotique et Neutre.

Les joueurs peuvent choisir les alignements qu'ils désirent pour incarner au mieux à leur personnage. Un joueur n'a pas d'obligation de communiquer aux autres joueurs son alignement mais doit le dire au Maître du Donjon. La plupart des personnages loyaux révéleront leur alignement si on leur demande. Lors du choix des alignements, les personnages devraient savoir qu'on ne peut pas faire confiance aux Chaotiques, même envers d'autres Chaotiques. Un personnage chaotique n'inspire confiance à aucun des PJ. Les alignements donnent aux personnages des lignes directrices dans leur manière d'agir. Ce ne sont pas des règles absolues et les personnages essayent de suivre au mieux leurs directives d'alignement mais n'y réussissent pas toujours. Pour mieux comprendre les philosophies sous-jacentes, définissons les trois alignements.

La Loi (ou Loyal)

La Loi est la croyance que tout devrait suivre un ordre et qu'il est naturel d'obéir à des règles dans son mode de vie. Les créatures loyales essaieront de dire la vérité, obéissent à des lois justes, tiennent leurs promesses et prennent soin de tous les êtres vivants. Si un choix doit être fait entre le groupe et l'individu, un personnage loyal choisira généralement le groupe. Parfois les libertés individuelles doivent être abandonnées pour le bien du groupe.

Le Chaos (ou Chaotique)

Le Chaos est le contraire de la Loi. C'est la croyance que la vie est aléatoire et que le hasard et la chance règnent sur le monde. Les lois sont faites pour être enfreintes, tant qu'on peut s'en tirer à bon compte. Il n'est pas important de tenir ses promesses, le mensonge et la vérité sont tous deux utiles. Pour une créature chaotique, l'individu prime. L'égoïsme est ce qui prime et le groupe n'est pas si important. Les chaotiques agissent souvent sur des désirs soudains et des caprices. Ils croient fermement au pouvoir de la chance. On ne peut jamais leur faire confiance. Être chaotique est le comportement généralement associé au « Mal ».
Le joueur d'un personnage chaotique choisit s'il est proche d'une personnalité maléfique égoïste ou simplement un insouciant imprévisible.

La Neutralité (ou Neutre)

La Neutralité est la croyance que le monde est une balance entre la Loi et le Chaos. Il est important qu'aucune des deux parties n'ait trop de pouvoir et perturbe cet équilibre. L'individu est aussi important que l'est le groupe, les deux parties doivent travailler ensemble. Un personnage neutre est surtout intéressé par sa survie personnelle. Il croit en son intelligence et ses capacités plutôt qu'au hasard. Il a tendance à agir en fonction du comportement des autres. Un personnage neutre rejoindra un groupe s'il pense que c'est dans son intérêt mais ne se montrera pas trop utile à moins qu'il n'y ait quelque chose à gagner. Un comportement neutre peut être envisagé comme « bien » ou « mal » (ou ni l'un ni l'autre).

Comportement d'Alignement

Prenons cette situation comme exemple : Un groupe de personnages joueurs est attaqué par un grand nombre de monstres. La fuite n'est possible que si les monstres sont ralentis.

Un personnage Loyal se battra pour protéger le groupe, quel que soit le danger. Le personnage ne s'enfuira que si tout le groupe le fait ou est en sûreté.
Un personnage Neutre se battra pour protéger le groupe tant qu'il est raisonnablement sûr de le faire. Si le danger est trop grand, le personnage va essayer de se sauver, même aux dépens du reste du groupe.
Un personnage Chaotique pourrait combattre les monstres ou pourrait s'enfuir immédiatement, il est, comme toujours, imprévisible. Il ne se soucie même pas de ce qui arrive au reste du groupe.
Jouer un alignement ne signifie pas que le personnage doit faire des choses stupides. Un personnage se doit d'agir aussi intelligemment que son Intelligence l'indique, à moins qu'il y ait une cause extérieure (comme une malédiction magique).

Langues d'Alignement

Chaque alignement a un langage secret de mots, de signaux de la main et autres mouvements du corps. Les personnages et les monstres intelligents connaissent toujours leur langue d'alignement.
Ils peuvent remarquer un autre langage d'alignement mais ne le comprennent pas. Les langues d'alignement n'ont pas de forme écrite. Un personnage ne peut pas apprendre une autre langue d'alignement à moins de changer d'alignement et dans ce cas, il oublie l'ancienne langue.

Choix du Nom, de la Personnalité et de l'Historique

Maintenant il est temps de donner à votre personnage son nom, sa personnalité et son historique, les traits qui feront de lui un personnage entier.

Le Nom

Vous devez donner à votre personnage un nom en relation avec le monde dans lequel il va s'aventurer. Demandez à votre MD si son décor de campagne est basé sur une civilisation du monde réel, si c'est le cas, utilisez un nom propre à cette civilisation. (Si vous n'êtes pas familier avec cette civilisation, demandez conseil à votre MD.) Si vous vous aventurez dans un cadre arabisant, des noms légendaires comme *Ali Baba*, *Sinbad* et *Saladin* sont des noms appropriés.
De nombreuses campagnes sont purement imaginaires avec des éléments tirés de diverses influences. Dans ce cas, il vous faut simplement inventer un nom aux consonances fantastiques et demandez au MD si cela est approprié à sa campagne. Ces noms peuvent être composés de syllabes intéressantes comme *Adragan* ou *Nissia*. Dans le cas de personnages Elfes, cela pourrait être des noms composés comme *Luneargent* ou *Ombrebois*.
Choisissez votre nom avec soin. Il représente le personnage d'une certaine manière et doit au moins vous plaire. Vous pourriez être amené à jouer un personnage pendant des années et si vous lui donnez un nom idiot ou inapproprié, vous pourriez le regretter.

La Personnalité

L'alignement n'est pas tout ce qui façonne la personnalité de votre personnage. Vous devriez réfléchir à votre personnage, à ses manières, sa façon de parler, à la façon dont il s'habille, comment il dépense son argent, au genre de personnes qu'il aime, à comment il aime passer son temps libre, ainsi de suite. Plus vous investissez avec précision dans votre personnage, avec tous ses traits, vertus et vices, plus vous le rendrez intéressant et « réel ». Bien sûr, vous voulez un personnage qui soit le plus puissant Guerrier du monde… mais aucun des autres joueurs ne se souciera de savoir s'il vit ou meurt à moins qu'il ait une personnalité intéressante.

L'Historique

À un moment donné, vous devrez décider de l'historique du personnage : où et quand il est né, comment a-t-il été élevé, qui est sa famille, qui sont ses amis et ce qu'il a fait jusqu'au moment où l'aventure débute. Ce n'est pas un travail en solo mais un dialogue entre vous et le MD. Il en sait plus que vous sur son décor de campagne, et vous en savez plus que lui sur votre personnage. Vous devez donc travailler de concert pour décrire votre personnage dans son monde.
Cela signifie que le MD peut recommander ou même insister sur certains changements afin de mieux intégrer votre personnage dans le monde de la campagne. Vous devriez normalement accepter toutes les recommandations qu'il vous propose et négocier certains points qui vous dérangent vraiment.
Par exemple, vous avez peut-être décidé que la famille de votre personnage vivait dans un petit village de pêcheurs sur une petite île très lointaine. Votre MD peut préférer le faire vivre dans un petit village de pêcheurs sur la côte du continent principal, pas tout à fait isolé. Cela ne modifiera probablement pas la personnalité de votre personnage ou son histoire personnelle, c'est donc le genre de changement que vous pouvez accepter sans soucis.

Maintenant imaginons que votre MD veuille que votre personnage ait vécu une expérience traumatisante : Enfant, un loup-garou avec un manteau rouge et argenté a fait irruption dans la hutte familiale et a tué toute la famille sauf vous. Vous avez été élevé par la famille de votre oncle maternel. Il est évident ici que votre MD met en place cet historique pour une future rencontre avec ce même loup-garou, peut-être loin dans le futur, peut-être que la chasse à ce monstre sera le prétexte qui réunira tous les PJ ensemble. Qu'importe, il n'a pas tué la famille de votre personnage par frivolité mais pour des raisons liées à l'intrigue. Cependant, vous aviez imaginé votre personnage comme étant émotionnellement fort et sans blessure, ayant toujours eu de bonnes relations avec sa famille. Les changements proposés par le MD altèrent considérablement la conception de votre personnage. Expliquez-lui cela. C'est là que les négociations commencent.
Il peut répliquer, « Très bien, disons qu'à la place, le loup-garou a attaqué la taverne locale et que ton père était parmi les victimes. En tant que fils ainé, tu es soudainement devenu l'homme de la famille et maintenant que tes frères et sœurs sont assez âgés pour prendre la relève, tu peux partir vivre ta vie. » Votre personnage a donc toujours cette tragédie dans son passé mais il n'a pas perdu toute sa famille et n'était pas présent pour voir son père tué par le monstre. Ce compromis vous permet comme au MD d'avoir un historique cohérent.

Une autre chose que vous pouvez faire, ou que votre MD peut proposer également, est d'établir que votre personnage connaît déjà certains des autres PJ. Discutez avec les autres joueurs pour connaitre leur historique à eux. Si les joueurs ont des parcours similaires, vous pourriez suggérer la manière dont vous vous connaissez. Peut-être qu'un autre joueur a pensé à son personnage comme ayant grandi dans un village de pêcheurs, auquel cas vous pourriez lui suggérer que vous avez grandi au même endroit. Peut-être un autre personnage a été dans l'armée, et vous avez décrit votre personnage comme ayant été brièvement soldat. Vous pourriez mettre vos personnages dans la même unité.
Ce genre de choses aide à établir des liens entre vos personnages. Ces connexions peuvent empêcher un groupe d'aventuriers de s'effondrer sur des incidents triviaux de méfiance et d'incompréhension

Déterminer la Taille et le Poids

Le joueur peut choisir n'importe quel taille et poids pour son personnage si cela convient au MD. La *Table : Taille et Poids des Personnages* à la page suivante vous donnera des valeurs standards et moyennes.

Pour l'utilisation ultérieures avec les règles d'encombrement, tous les poids sont donnés en pièce (en) : une pièce équivaut à un dixième de livre, donc un personnage pesant 2.000 en pièce fait 200 livres (90 kilos).

Gain d'Expérience

Au fur et à mesure de leurs aventures, les personnages deviennent progressivement meilleurs dans ce qu'ils font.
Tous progressent en combat et surtout les Guerriers. Tous apprennent à mieux résister aux dégâts (plus de Points de Vie et de meilleurs Jets de Sauvegarde), et ainsi de suite.
Cela est le résultat du gain de Points d'Expérience et de la progression de niveaux.

À la fin de chaque session de jeu ou de la fin d'une aventure (au choix du MD), il attribuera des points d'expérience (abrégé en « PX ») aux personnages. Ces points d'expérience sont attribués pour la réussite aux objectifs de l'aventure.
À un moment, un personnage aura gagné assez de points d'expérience pour atteindre un nouveau niveau d'expérience, c'est ce qu'on appelle couramment « monter d'un niveau ».
À chaque fois que le personnage monte d'un niveau, il améliore ses capacités. En aucun cas un personnage ne peut monter de plus d'un niveau par aventure. Il reste à un point d'expérience du niveau suivant. Tout gain d'expérience supplémentaire est perdu.

Jetez un œil à la *Table : Expérience du Guerrier* au Chapitre 2. Comme vous pouvez le voir sur cette table, un Guerrier sans points d'expérience (0 PX) est un Guerrier de niveau 1. Au cours de sa carrière d'aventurier, il gagnera des points d'expérience. Une fois qu'il a gagné 2.000 points, le joueur doit informer le MD qu'il a atteint le 2ème niveau. Une fois qu'il a atteint 4.000 points d'expérience, il

Table : Taille et Poids des Personnages

Personnages Humains		
	Homme	Femme
Taille (m)	Poids (en)	
1.47	1.100	1.050
1.52	1.200	1.100
1.57	1.300	1.200
1.62	1.400	1.250
1.67	1.500	1.300
1.72	1.550	1.400
1.77	1.650	1.500
1.82	1.750	1.550
1.87	1.850	1.650
1.93	2.000	1.750
Personnages Nains		
	Homme	Femme
Taille (m)	Poids (en)	
1.12	1.300	1.250
1.17	1.400	1.350
1.22	1.500	1.450
1.27	1.550	1.500
1.32	1.650	1.600
Personnages Elfes		
	Homme	Femme
Taille (m)	Poids (en)	
1.42	900	750
1.47	1.00	800
1.52	1.100	900
1.57	1.200	1.000
1.62	1.300	1.100
1.67	1.400	1.200
Personnages Petites-Gens		
	Homme et Femme	
Taille (m)	Poids (en)	
0.86	580	
0.91	600	
0.96	620	

peut dire au MD qu'il a atteint le 3ème niveau, etc.
Le nombre de PX nécessaire au passage de niveau augmente de plus en plus. N'en soyez pas alarmé. La montée en niveau ralentira mais pas autant que cette table peut le laisser croire. Au fur et à mesure qu'il devient plus puissant, il peut entreprendre des quêtes plus périlleuses et difficiles qui rapporteront proportionnellement plus de points d'expérience.

Dés de Vie et Points de Vie

Après qu'un personnage ait atteint le 9ème niveau d'expérience, le joueur ne lance plus de dés pour gagner des points de vie supplémentaires. Pour chaque niveau d'expérience gagné, un certain montant de points de vie (au lieu de dés de vie) sera attribué. Ce montant sera indiqué plus loin dans le chapitre suivant. Cela diffère selon les classes de personnage.
Chaque joueur lance des dés de vie pour son personnage du 1er niveau d'expérience au 9ème (ou 8ème dans le cas des Petites-Gens qui ne peuvent pas monter au-delà du niveau 8). À partir du niveau 10, le personnage recevra un nombre prédéfini de points de vie selon sa classe de personnage.

Les modificateurs de Constitution s'appliquent uniquement aux jets de dés de vie, mais pas aux points de vie fixes attribués au-delà du niveau 9.
Chaque journée complète de repos complet (ni combat, ni de voyage !) restaurera 1d3 points de vie. Si le repos est interrompu ce jour-là, aucune guérison n'aura lieu.

Niveaux Maximum et Points d'Expérience

Les Nains ne peuvent pas progresser au-delà du niveau 12, les Elfes du 10 et les Petites-Gens du 8. Les Druides peuvent atteindre le niveau 30 (et seulement après un défi spécial, qui est décrit dans le chapitre suivant), tandis que les Mystiques ne peuvent atteindre que le niveau 16. Les quatre autres classes humaines (Clerc, Guerrier, Magicien et Voleur) peuvent continuer jusqu'au niveau 36.
Même si un personnage a atteint son niveau maximum, il continue à accumuler des points d'expérience. Il peut toujours gagner davantage de points d'expérience.
Les joueurs doivent tenir les comptes des points d'expérience gagnés par leur personnage.

Caractéristique Principale et Points d'Expérience

Si la caractéristique principale principal de votre personnage est suffisamment élevée, il obtient des points d'expérience supplémentaires. La *Table : Bonus et Malus des Gains de Points d'Expérience* sert de règle de base pour calculer comment les Clercs, les Guerriers, les Magiciens et les Voleurs obtiennent de l'expérience supplémentaire en fonction du score élevé de leur caractéristique principale. Les autres classes voient leur modificateur au gain d'expérience varier en fonction de leur caractéristique principale et des prérequis.

Exemple: La caractéristique principale principal d'un Guerrier est la Force. S'il a une Force entre 3-5, il perd 20% de tous les points d'expérience qu'il gagne. S'il a une Force entre 6-8, il perd 10%. Si sa force est comprise entre 13-15, il gagne 5% de PX supplémentaires. Avec une Force entre 16-18, il gagnera 10% de PX supplémentaires. Ainsi si un Guerrier avec une Force de 16 gagne 100 points d'expérience, il ajoute 10 % supplémentaires (pour un total de 110 PX) avant de noter le montant sur sa fiche de personnage.

Calcul de l'Expérience Supplémentaire

À moins que votre MD ne vous dise le contraire, vous ajoutez toujours le modificateur en % (bonus ou malus en PX) à l'expérience gagnée par votre personnage. Cependant, certains MD préfèrent garder un œil attentif sur les PX gagnés et peuvent décider d'appliquer eux-mêmes tous ces modificateurs de PX. Dans ce cas, le MD doit en informer les joueurs pour éviter qu'ils ajoutent accidentellement une deuxième fois le modificateur de gain de PX.

Table : Bonus et Malus des Gains de Points d'Expérience

Classe de Personnage	Caractéristique Principale/Prérequis et Gain de PX
Clerc	Sag 3-5: -20% Sag 6-8: -10% Sag 13-15: +5% Sag 16-18: +10%
Guerrier	For 3-5: -20% For 6-8: -10% For 13-15: +5% For 16-18: +10%
Magicien	Int 3-5: -20% Int 6-8: -10% Int 13-15: +5% Int 16-18: +10%
Voleur	Dex 3-5: -20% Dex 6-8: -10% Dex 13-15: +5% Dex 16-18: +10%
Nain	For 3-5: -20% For 6-8: -10% For 13-15: +5% For 16-18: +10%
Elfe	For 13-18 et Int 13-15: +5% For 13-18 et Int 16-18: +10%
Petite-Gens	For 13-18 et Dex 13-15: +5% For 13-18 et Dex 16-18: +10%
Druide	Sag 3-5: -20% Sag 6-8: -10% Sag 13-15: +5% Sag 16-18: +10%
Mystique	For 3-5: -10% For 6-8: -5% For 13-15: +5% For 16-18: +10%

Les professions des personnages ou « Classes de Personnage » sont décrites ci-dessous.
Elles comprennent les quatre classes humaines de base, à savoir le Clerc, le Guerrier, le Magicien et le Voleur, les trois classes de demi-humains où l'on trouve le Nain, l'Elfe et le Petite-Gens, et les deux classes humaines spéciales, le Druide et le Mystique.
Les classes de personnages sont présentées de la manière suivante.

Résumé : Tout d'abord un abrégé des informations essentielles sur la classe de personnage. Utile pour les joueurs qui connaissent déjà le jeu ou qui ont seulement besoin de retrouver certains détails.

Description : La classe décrit en termes généraux les objectifs et les capacités communes à tous membres de la profession ou de la race.

Table d'Expérience : Cette table indique le niveau d'expérience maximum que cette classe peut atteindre, le nombre de points d'expérience nécessaire pour monter de niveau et le nombre de sorts acquis par le personnage à chaque niveau dans le cas d'un personnage lanceur de sorts.

Table des Jets de Sauvegarde : Cette table indique les jets de Sauvegarde du personnage selon le niveau atteint.

Détails de la Classe : Présentation des spécificités de la classe, sa Caractéristique Principale, son Dé de Vie, les restrictions ou avantages concernant les armes et les armures, et tout autre élément important.

Facultés Spéciales : Présentation des facultés spéciales propres à la classe de personnage.
Certaines classes peuvent lancer des sorts magiques, peuvent voir dans le noir, d'autres n'en ont aucunes. Certaines nécessitent des tables qui leur sont propres.

À Niveau d'Expérience Élevé : Enfin, ce texte décrit les particularités et les responsabilités que le personnage acquiert lorsqu'il atteint un niveau d'expérience élevé.

Comprendre les Tables

Jetez un coup d'œil à l'une des tables d'expérience dans les pages suivantes. Voici une explication des en-têtes de colonne.

Niveau : Cette colonne montre les niveaux que peuvent atteindre les personnages de cette classe. La plupart des classes humaines peuvent atteindre le niveau 36, d'autres des niveaux plus restreints.

PX : Cette colonne indique le nombre de points d'expérience nécessaire au personnage pour atteindre chaque niveau. Un personnage commence au niveau 1 avec 0 point d'expérience.

Rang d'Attaque : Toutes les tables d'expérience n'ont pas cette colonne, seulement celles des demi-humains. Les rangs d'attaque sont des mesures de la capacité d'un demi-humain à améliorer ses compétences de combat même quand il a atteint son niveau d'expérience maximum. Chaque rang d'attaque correspond à un niveau d'expérience du Guerrier lorsque vous déterminez les jets d'attaque du demi-humain. Consultez la Table : Jets d'Attaque au Chapitre 8 pour déterminer comment les demi-humains attaquent aux différents rangs.

Sorts/Niveau : Toutes les tables d'expérience n'ont pas cette colonne, seulement celles des classes de lanceurs de sorts. Comme vous le verrez au Chapitre 3, les sorts sont organisés par niveaux et tout comme il y a des personnages de niveau 1, il y a des sorts de niveau 1 par exemple. La table indique combien de sorts de différents niveaux le personnage peut mémoriser.

À propos des Classes

Voici quelques généralités sur les trois catégories de classes de personnages, les humains, les demi-humains et les classes spéciales, avant de passer à la description en profondeur de chaque classe.

Classes Humaines

Dans le jeu D&D®, les humains sont les plus nombreux. Ils sont aussi la race avec le plus grand potentiel. Alors que les classes de personnages demi-humains ne peuvent atteindre que des niveaux d'expérience modérés (entre 8 et 12 selon la classe/race), chacune des quatre classes humaines de base peuvent atteindre le niveau 36. Dans de nombreuses campagnes de D&D, la civilisation humaine est similaire aux civilisations de l'Ouest de l'Europe à la fin du Moyen-Âge et du début de la Renaissance. Dans de telles campagnes, vous pouvez vous attendre à voir la plupart des humains vivre dans des royaumes gouvernés par un roi et une reine et organisés en fiefs féodaux, avec une classe moyenne montante de commerçants et d'artisans dans les villes.
Cependant, votre MD peut décider de ne pas suivre cette norme. Il peut préférer que son décor de campagne ressemble à l'Égypte ancienne, au Japon féodal, au monde d'un roman fantastique spécifique ou quelque chose issue de sa propre imagination. Assurez-vous de demander à votre MD la nature des cultures des humains dans son monde. Plus vous en savez à l'avance, mieux vous pouvez adapter votre personnage dans le monde de campagne.

Classes Demi-Humaines

Les personnages demi-humains sont plus limités que les personnages humains. Ils ne peuvent pas atteindre de très hauts niveaux. Les Nains sont limités au niveau 12, les Elfes au 10ème, les Petites-Gens au 8ème. Les Elfes ne peuvent pas apprendre la magie la plus puissante, ils sont limités aux sorts de niveau 5 maximum, alors que les humains peuvent maitriser des sorts jusqu'au niveau 9.

Clans : Les races demi-humaines, Nains, Elfes et Petites-Gens, ont un mode de vie différent de celui des humains. Ils vivent généralement plus longtemps, ont un mode de vie plus strict et trouvent la sécurité dans une famille nombreuse, un groupe appelé Clan. Un Clan peut comprendre plusieurs centaines de demi-humains. Le chef du clan est toujours le membre le plus âgé, homme ou femme, en supposant que ce dernier est apte à gouverner.
Les tâches quotidiennes sont généralement effectuées par ceux les plus aptes à les faire. Contrairement à beaucoup de communautés humaines, peu de demi-humains sont paresseux, tous ont un travail, des devoirs et des responsabilités de clan et « faire des bêtises est presque impensable ». Le MD peut choisir de développer de nombreux autres aspects de la vie clanique demi-humaine (comme les coutumes de mariage, l'industrie, les relations entre clans, etc.) selon les besoins.

Relations entre Demi-Humains : Elfes et Nains ne s'apprécient guère. Cette aversion est habituellement visible lors d'altercations verbales plutôt que physiques.
Les deux s'entendent assez bien avec les Petites-Gens.
Le MD décide de pourquoi les Elfes et les Nains ne s'entendent pas dans sa propre campagne. Dans le décor de campagne du *Monde Connu* de D&D, c'est parce qu'ils sont différents physiquement et émotionnellement.
Les Elfes sont grands et élancés, les Nains petits et trapus. Les Elfes aiment la liberté et l'air des forêts, les Nains aiment l'organisation et les tunnels, etc. Les deux races se sont affrontées régulièrement par le passé. La raison peut être différente dans votre propre campagne, un MD peut décider par exemple que dans son propre monde, les Elfes et les Nains sont les meilleurs amis !
Toutes les races demi-humaines commercent et interagissent avec les humains.
Bien que les humains puissent être dangereux, beaucoup sont également dignes de confiance.

Facultés Spéciales : Tous les races demi-humaines reçoivent des facultés spéciales, qui les rendent beaucoup plus efficaces que les humains dans certaines situations.
Les facultés spéciales de chaque race sont détaillées dans la description de chaque classe de personnage.

Classes Spéciales

Il existe deux autres classes de personnages humains, le Druide et le Mystique, décrites séparément de celles de base. Nous les présentons séparément car le MD peut ne pas vouloir les inclure dans sa campagne.

Le Druide est un peu complexe, car les personnages Druides commencent à jouer en tant que Clercs, puis changent de classes pour devenir Druides.

Le Mystique, un moine spécialiste du combat à mains-nues et ne convient pas à l'atmosphère de toutes les campagnes. Certaines de leurs facultés spéciales imitent celles d'autres classes humaines, mais beaucoup sont uniques à leur classe, notamment leurs puissantes maîtrise du combat à mains nues.

Clerc

Caractéristique Principale: Sagesse.
Bonus d'Expérience : 5 % pour sagesse 13-15, 10% pour Sagesse 16-18.
Dés de Vie : 1d6 par niveau jusqu'au niveau 9. À partir du niveau 10, +1 point de vie par niveau et les modificateurs de Constitution ne s'appliquent plus.
Niveau Maximum : 36.
Armure : Porte tout type d'armure et bouclier.
Armes : Pas d'arme tranchante ou pointue, toutes les autres autorisées.
Facultés Spéciales : Vade Rétro (Renvoi des morts-vivants) et sorts cléricaux.

Un Clerc est un personnage humain qui se consacre à servir une grande et noble cause. Cette cause est souvent un Immortel. Parfois le Clerc sert seulement son alignement et n'a pas d'intérêt particulier envers un Immortel. D&D ne traite pas des croyances éthiques et théologiques des personnages du jeu. Tous les Clercs appartiennent à des ordres ou à des sociétés cléricales, composées de Clercs servant les mêmes fins. Un tout jeune Clerc se trouve tout en bas de son organisation cléricale et à mesure qu'il acquiert des niveaux, il obtient également de nouveaux pouvoirs et des responsabilités liés à son ordre. Le MD décide et vous informe de la manière dont les ordres cléricaux de sa campagne sont organisés.
Un Clerc peut apprendre à lancer des sorts à partir du niveau 2. Un Clerc de niveau 1 ne peut lancer aucun sort. Le pouvoir qu'a un Clerc à lancer des sorts provient de la force de ses croyances.
La plupart des sorts cléricaux servent à soigner, à protéger et à obtenir des informations. Les sorts de Clerc sont différents de ceux du Magicien. Les Clercs ne peuvent utiliser que leur propre type de sorts.
Votre Clerc peut aussi combattre des monstres. Un Clerc peut porter n'importe quel type d'armure, comme un Guerrier, et doit être prêt à combattre à tout moment.
Contrairement aux Magiciens, dont les sorts sont souvent utilisés pendant le combat, ceux d'un Clerc sont

Table d'Expérience du Clerc

		Sorts/Niveau						
Niveau	PX	1	2	3	4	5	6	7
1	0							
2	1.500	1						
3	3.000	2						
4	6.000	2	1					
5	12.000	2	2					
6	25.000	2	2	1				
7	50.000	3	2	2				
8	10.000	3	3	2	1			
9	200.000	3	3	3	2			
10	300.000	4	4	3	2	1		
11	400.000	4	4	3	3	2		
12	500.000	4	4	4	3	2	1	
13	600.000	5	5	4	3	2	2	
14	700.000	5	5	5	3	3	2	
15	800.000	6	5	5	3	3	3	
16	900.000	6	5	5	4	4	3	
17	1.000.000	6	6	5	4	4	3	1
18	1.100.000	6	6	5	4	4	3	2
19	1.200.000	7	6	5	4	4	4	2
20	1.300.000	7	6	5	4	4	4	3
21	1.400.000	7	6	5	5	5	4	3
22	1.500.000	7	6	5	5	5	4	4
23	1.600.000	7	7	6	6	5	4	4
24	1.700.000	8	7	6	6	5	5	4
25	1.800.000	8	7	6	6	5	5	5
26	1.900.000	8	7	7	6	6	5	5
27	2.000.000	8	8	7	6	6	6	5
28	2.100.000	8	8	7	7	7	6	5
29	2.200.000	8	8	7	7	7	6	6
30	2.300.000	8	8	8	7	7	7	6
31	2.400.000	8	8	8	8	8	7	6
32	2.500.000	9	8	8	8	8	7	7
33	2.600.000	9	9	8	8	8	8	7
34	2.700.000	9	9	9	8	8	8	8
35	2.800.000	9	9	9	9	9	8	8
36	2.900.000	9	9	9	9	9	9	9

Table : Jets de Sauvegarde du Clerc

Niveau	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
Poison/Rayon Mortel	11	9	7	6	5	4	3	2	2
Baguette Magique	12	10	8	7	6	5	4	3	2
Paralysie/Pétrification	14	12	10	8	6	5	4	3	2
Souffle de Dragon	16	14	12	10	8	6	4	3	2
Bâtonnet/Bâton/Sort	15	13	11	9	7	5	4	3	2

généralement utiles après la bataille (sorts de soins) ou pour l'exploration en général (sorts de détection).
Si votre groupe comporte suffisamment de Guerriers, votre Clerc ne devrait pas avoir à combattre trop souvent. Toutefois vous êtes capable de vous battre si la situation l'exige. Cherchez des moyens d'aider les autres avec vos sorts, que ce soit avant, pendant ou après le combat.
Aux trois premiers niveaux d'expérience, le pouvoir d'un Clerc est très limité, mais au fil de leur progression (jusqu'au niveau 36), les Clercs obtiennent davantage de sorts puissants, à la fois du fait de leur expérience et du renforcement de leur foi. Il est très important pour un Clerc de rester fidèle à ses croyances.
Si un Clerc se comporte d'une manière qui ne correspond pas à l'alignement ou aux convictions du personnage, le Clerc peut être puni par l'ordre ou même par des puissances supérieures. Cette punition pourrait, par exemple, se concrétiser par un malus aux jets pour toucher, par une quête dangereuse qu'il doit accomplir ou même par une privation de sorts. Votre MD vous dira ce que le personnage doit faire pour revenir dans les bonnes grâces de son ordre.

Détails de la Classe

Caractéristique Principale :
La caractéristique principale d'un Clerc est la Sagesse. S'il a une Sagesse de 13-15, le personnage obtient un bonus de 5% aux PX gagnés à chaque aventure, si elle est de 16-18, il gagne un bonus de 10% aux PX.
Dés de Vie : Lancer un dé à six faces (1d6) pour déterminer les points de vie d'un Clerc. Un Clerc commence avec 1d6 (1-6) points de vie (plus tout bonus/malus de Constitution) et gagne 1d6 points de vie supplémentaires (plus bonus/malus) à chaque montée de niveau. Un point de vie est gagné pour chaque niveau après le niveau 9.
Armure : Un Clerc porte tout type d'armure, et peut utiliser un bouclier.
Armes : Un Clerc ne peut utiliser aucune arme tranchante ou pointue, c'est interdit par les croyances du Clerc. Cela inclut les flèches et carreaux. Mais le Clerc peut utiliser n'importe quelle autre arme.
Un Clerc a deux facultés spéciales : Renvoi des morts-vivants (Vade Rétro) et lancer des sorts cléricaux.

Renvoi des Morts-Vivants

Un Clerc a le pouvoir de forcer à fuir certains monstres appelés « morts-vivants » (squelettes, zombies, goules, nécrophages et autres), voir même de les détruire. Cette capacité spéciale s'appelle « Renvoi des Morts-Vivants ou Vade Rétro ».
Lorsqu'un Clerc rencontre un mort-vivant, il peut soit l'attaquer normalement avec une arme et un sort, ou bien essayer de le renvoyer. Il ne peut pas à la fois attaquer et renvoyer les morts-vivants dans un même round.
Quand vous voulez que votre Clerc essaie de renvoyer les morts-vivants, annoncez simplement au MD « Je lance un Vade Rétro ce round. » Ce pouvoir de Renvoi des morts-vivants est inhérent au Clerc mais il a besoin d'un symbole sacré, à moins que le MD n'en décide autrement.
Les morts-vivants ne sont pas renvoyés automatiquement par le Clerc. Lorsqu'il s'y essaie, le joueur doit se référer à la *Table : Renvoi des Morts-Vivants* pour déterminer l'effet obtenu. Croisez le niveau d'expérience du Clerc dans le haut de la table avec le nom du mort-vivant dans la colonne de gauche. Si vous obtenez un «-», alors vous ne pouvez pas le renvoyer. Si vous voyez autre chose, vous avez une chance d'en renvoyer un ou plusieurs. Consultez le paragraphe ci-dessous, « Explication des Résultats » pour comprendre en détail le résultat obtenu.
Le résultat prend effet immédiatement. En cas de réussite, un ou plusieurs morts-vivants vont fuir ou être détruits. Mais n'oubliez pas, si le monstre est renvoyé, il n'a pas été détruit et peut décider de revenir. Il reste à l'écart 1d10 rounds. Pour déterminer si le monstre revient lorsque le renvoi s'estompe, faites un jet de Réaction. Si le résultat du jet est de 8 ou plus, le mort-vivant revient.
Si vous essayez de renvoyer un mort-vivant spécifique (par exemple un vampire) et que vous échouez, vous ne pouvez plus réessayer de le renvoyer au cours de ce combat. Lors d'une rencontre ultérieure, vous pourrez essayer de le renvoyer à nouveau.

Explication des Résultats

7, 9 ou 11 : Chaque fois que vous lisez un nombre, le Clerc a une chance de renvoyer les morts-vivants. Le joueur lance 2d6 (deux dés à six faces). Si le total est égal ou supérieur au nombre indiqué sur la table, la tentative est un succès. Le Maître du Donjon (et non le joueur) lance alors 2d6 pour déterminer le nombre de dés de vie de morts-vivants qui sont renvoyés. Au moins un monstre est repoussé quel que soit le résultat du jet de dés du MD.
Exemple : un Clerc de niveau 1 rencontre 7 Zombies (cf. chapitre 14) qui ont chacun 2 Dés de Vie (2 DV). Le Clerc essaie de les renvoyer. Sur la *Table : Renvoi des Morts-Vivants,* un Clerc de niveau 1 contre un zombie indique un 9. Il doit obtenir un 9 ou plus sur 2d6 pour réussir. Le joueur du Clerc lance 2d6 et obtient un 10, c'est un succès. Le MD lance maintenant pour déterminer quel effet le Clerc obtient. Il lance 2d6 et obtient 8. En d'autres termes, le Clerc repousse 8 dés de vie de zombies. Comme chaque zombi a 2 DV, il en repousse 4. Quatre des zombies fuient le Clerc aussi vite que possible. Cela le laisse face à trois zombies seulement. Au round suivant, il peut les attaquer avec des armes ou des sorts ou il peut essayez de les renvoyer une nouvelle fois.

R : La tentative de renvoi des morts-vivants est un succès automatique, le joueur du Clerc n'a pas besoin de jeter les dés pour réussir.
Pour déterminer combien de morts-vivants sont renvoyés, le MD lance 2d6 comme indiqué ci-dessus. Quel que soit le résultat du jet, au moins un des morts-vivants est renvoyé.

D : La tentative de renvoi les morts-vivants est un succès automatique. En fait, il réussit si bien que les monstres affectés sont détruits à la place d'être simplement renvoyés. Pour déterminer le nombre de Dés de Vie de morts-vivants détruits, le MD lance 2d6 comme décrit ci-dessus. Quel que soit le résultat au moins un mort-vivant est détruit. (Le MD décide de ce qui se passe quand les monstres sont

Table : Renvoi des Morts-Vivants du Clerc

	Niveau du Clerc																
Mort-Vivant	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
Squelette	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D#	D#	D#
Zombie	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D#	D#
Goule	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D#
Nécrophage	-	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+
Âme en peine	-	-	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+
Momie	-	-	-	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+
Spectre	-	-	-	-	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+	D+
Vampire	-	-	-	-	-	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+
Manifestation	-	-	-	-	-	-	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D
Entité	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D
Esprit	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	R	R	D	D	D	D
Ombre des ténèbres	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	R	R	D	D	D
Liche	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	R	R	R	R
Spécial	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	R	R	R

détruits : ils pourraient disparaître, s'enflammer et s'effondrer, ou se désintégrer comme un vampire au soleil, par exemple.)

D+ : C'est le même que le résultat « D » ci-dessus, sauf que le MD lance 3d6 pour déterminer combien de Dés de Vie de morts-vivants sont détruits. Quel que soit le jet, au moins un mort-vivant est détruit.

D# : C'est le même que le résultat « D » ci-dessus, sauf que le MD lance 4d6 pour déterminer combien de Dés de Vie de morts-vivants sont détruits. Quel que soit le jet, au moins un mort-vivant est détruit.

Utiliser les Sorts Cléricaux

À partir du niveau 2 (avoir gagné 1.500 PX ou plus), le Clerc peut lancer des sorts. Les procédures par lesquelles le Clerc apprend et lance ses sorts sont décrites au Chapitre 3.

Hauts Niveaux d'Expérience

Lorsqu'un Clerc atteint le niveau 9, il est appelé patriarche (si homme) ou matriarche (si femme). À ce stade de sa carrière d'aventurier, il a plusieurs options qui s'offrent à lui. Si le personnage est un Clerc neutre, il peut décider de devenir Druide (voir la description de cette classe de personnages ci-dessous) mais n'en a pas l'obligation. Si le Clerc est Neutre et ne veut pas devenir Druide, ou s'il est d'alignement Loyal ou Chaotique, il doit décider s'il veut construire un fief clérical approuvé par son ordre. Selon la manière dont le MD a mené sa campagne, le Clerc a déjà pu se construire une maison, voir même un somptueux château. C'est sa maison personnelle, indépendamment de sa taille ou de ce qu'il en fait. Ici, nous parlons d'un bastion demandé par l'ordre du Clerc et qui sera construit et protégé pour servir les objectifs de l'ordre.

Clerc Propriétaire Terrien

Un Clerc qui décide de construire une forteresse avec la demande de son ordre clérical est appelé un « Clerc propriétaire terrien. »
Remarque : Il s'agit simplement d'un terme commode. Un Clerc propriétaire peut décider de partir à l'aventure avec ses amis, il n'est pas attaché à sa terre. Il y a des avantages et des inconvénients à établir un fief clérical.

Avantages : Le personnage peut progresser dans les rangs de son ordre. Le personnage peut recevoir une aide financière pour la construction de la forteresse. Il peut agrandir ses terres et bâtir colonies fortifiées reculées, ce qui pourrait le conduire à devenir un personnage très riche.
Inconvénients : Le personnage sera le chef incarnant l'autorité cléricale pour la région autour de sa forteresse.
Cela signifie qu'il a des responsabilités envers toutes les personnes vivant sur et autour de ses terres, responsabilités qui peuvent interférer avec son désir de voyager avec ses vieux amis aventuriers ou qui peuvent le confronter avec des problèmes difficiles.



Clerc Errant

Un Clerc qui décide de ne pas construire de forteresse est qualifié de « Clerc errant », même s'il n'est pas toujours sur la route. Il y a aussi des avantages et des inconvénients à être un Clerc errant.

Avantages : Le Clerc n'a pas de lien avec des lieux ou un groupe de personnes sauf lorsqu'il s'agit de demandes officielles de son ordre. Il peut aller où bon lui semble.

Inconvénients : Le Clerc ne peut pas atteindre un rang au-dessus de celui d'un Clerc propriétaire terrien et ne peut pas avoir beaucoup d'influence politique au sein de son Ordre. Il continue à gagner des PX mais il ne peut tout simplement plus monter dans la hiérarchie cléricale.

Le Clerc a toujours un lien puissant avec son ordre clérical, naturellement. Comme avant, il est tenu de respecter constamment les croyances et d'accomplir les missions de son ordre.



Devenir Propriétaire Terrien

Si le Clerc de niveau 9 décide de construire une forteresse, il doit en rendre compte à un supérieur, soit un fonctionnaire de son ordre, soit un souverain de là où il souhaite s'établir et demander un domaine. Ce souverain devrait volontairement lui accorder la terre, à moins que le Clerc ait eu des problèmes avec lui par le passé. Si c'est le cas, le souverain peut exiger certains services du Clerc (comme une quête) avant de lui accorder le domaine.

Le MD doit décider si l'ordre du Clerc a le pouvoir d'accorder de telles subventions, selon la civilisation de son monde de campagne.

Si le Clerc n'a jamais été puni pour faute, soit par son ordre, soit par les pouvoirs qui lui accordent ses sorts, son ordre peut (à la discrétion de MD) l'aider à financer le coût de la construction de la forteresse. Une telle aide s'applique à tout montant que le MD trouve raisonnable (la norme est de 50 % du coût de la construction de la place forte).

Le joueur doit concevoir la forteresse comme il souhaite la voir construite.

Le MD calcule le coût de construction, détermine si la conception est correcte et l'organisation nécessaire (temps, dépenses supplémentaires) et décide de la proportion du coût que l'ordre clérical assume.

Quel que soit le montant de l'aide de l'ordre clérical, la forteresse est techniquement celle du Clerc.

Le Clerc ne peut pas refuser l'accès à la propriété et à ses installations aux membres de son ordre, normalement, il ne devrait jamais avoir à le faire mais c'est son domaine et il pourrait agir comme bon lui semble.

Un certain nombre (généralement 1d6) de Clercs de niveau inférieur viennent au domaine une fois établi, pour assister et servir le Clerc dans ses fonctions. (Voir le Chapitre 11 pour plus d'information.)

Naturellement, il en aura moins ou même aucun s'il a la réputation d'abuser ou de mettre en danger ses suivants. Ces Clercs sont venus dans le but d'aider au bon fonctionnement de la forteresse, pas pour partir avec le Clerc à l'aventure.

Le MD doit créer chacun de ces clercs en tant que PNJ, avec leur propre nom, personnalité, antécédents, objectifs et capacités.

Si le Clerc gère correctement son domaine et sert son ordre tout aussi bien, il montera probablement dans la hiérarchie de son ordre clérical. De plus, il peut se voir attribuer plus de terres, des hommes s'installeront autour de la forteresse et le Clerc recevra plus d'impôts de ses implantations.



Choisir de Voyager

Un Clerc qui décide de voyager peut suivre une des deux voies : en terres civilisées ou dans le Nature Sauvage.

Un Clerc qui voyage dans les limites du monde civilisé cherche généralement des moyens d'aider ceux du même alignement (qui qu'il soit). Le Clerc peut voyager seul, avec des suivants, ou avec d'autres clercs. Un Clerc qui se rend habituellement dans la Nature Sauvage recherche les ennemis de son ordre clérical, pour les convertir ou les détruire.

Ce Clerc voyage normalement avec d'autres personnages en tant que groupe d'aventuriers (bien que les autres puissent tous être des PNJ).

Changer de Voie et Revenir en Arrière

Une fois qu'un joueur décide d'être errant ou propriétaire terrien, seul un développement majeur dans la campagne ou dans le destin du personnage pourrait le faire changer de statut. Le MD devrait déconseiller le changement du statut du Clerc.

Guerrier

Caractéristique Principale : Force.
Bonus d'expérience : 5 % bonus pour Force de 13 à 15, 10% de 16 à 18.
Dés de Vie : 1d8 par niveau jusqu'au niveau 9. À partir du niveau 10, +2 points de vie par niveau, et les modificateurs de Constitution ne s'appliquent plus.
Niveau Maximum : 36.
Armure : Toutes armes et boucliers autorisés.
Armes : Toutes armures.
Facultés Spéciales : Charge à la Lance et Manœuvres à la Lance contre Charge, Options de Combat du Guerrier (voir Chapitre 8).

Un Guerrier est un humain dont l'habilité principale est la compétence martiale. Les Guerriers ont souvent davantage de Force que les autres personnages.
Ils touchent généralement les adversaires plus souvent au combat et infligent plus de dégâts. Dans D&D®, les Guerriers protègent leur amis et alliés plus faibles. Un groupe composé uniquement de Guerriers survivraient probablement plus facilement aux rencontres dans les donjons et la Nature Sauvage, même si la magie est utile. Chaque groupe d'aventuriers doit avoir au moins un ou deux Guerriers. Dans le groupe, les Guerriers doivent rester devant et agir comme ligne de front en combat. S'il y a trois Guerriers ou plus dans le groupe, l'un d'eux peut fermer la marche en cas d'attaque par l'arrière. Dans un combat, le Guerrier a une meilleure chance de survie aux dégâts physiques puisqu'ils ont plus de points de vie que la plupart des autres classes.
Un Guerrier est capable d'utiliser une variété d'armes. À moins que votre conception du Guerrier le limite à un type d'armes, vous devriez l'équiper à la fois d'une arme de mêlée et d'une autre à distance.
Le Guerrier peut progresser jusqu'au niveau 36. Ses progrès rapides, à la fois dans les capacités de combat et dans le montant de ses points de vie, le désigne naturellement comme un chef dans les groupes humains, en particulier les plus petits. Le Guerrier de haut niveau passe beaucoup de temps à former et à diriger des soldats, à nettoyer les zones sauvages des monstres et à lutter pour l'expansion des colonies humaines.

Détails de la Classe

Caractéristique Principale :
La Caractéristique Principale d'un Guerrier est la Force.
Si un Guerrier a un score de Force de 13 à 15, le personnage obtient un bonus de 5% aux points d'expérience gagnés dans chaque aventure, si sa Force est de 16 à 18, son bonus est de 10%.
Dés de Vie : Lancer un dé à 8 faces (1d8) pour déterminer les points de vie d'un Guerrier. Un Guerrier commence avec 1d8 (1-8) points de vie (plus bonus de Constitution) et gagne 1d8 points de vie supplémentaires (plus bonus) à chaque niveau d'expérience. Deux Points de Vie sont gagnés pour chaque niveau après le 9ème.
Armure : Un Guerrier peut porter tout type d'armure et peut utiliser un bouclier.
Armes : Un Guerrier peut utiliser n'importe quel type d'arme.

Facultés Spéciales

Le Guerrier débutant ne reçoit initialement deux facultés spéciales et n'a besoin de rien d'autre pour survivre et se développer.
Sa grande force, ses points de vie, son armure solide et ses diverses armes en font une classe de personnage puissante sans facultés spéciales supplémentaires.
À plus haut niveau cependant, il reçoit certaines capacités de combat supplémentaires.
Les deux facultés spéciales qu'ils reçoivent dès le départ sont :
-Charge à la Lance
-Manœuvre de Défense à la Lance contre la Charge.
Ces manœuvres sont décrites au Chapitre 8.
À des niveaux plus élevés, les Guerriers reçoivent les Options de Combat de Guerrier et d'autres capacités qui sont décrites au Chapitre 8.

Table d'Expérience du Guerrier

Niveau	PX
1	0
2	2.000
3	4.000
4	8.000
5	16.000
6	32.000
7	64.000
8	120.000
9	240.000
10	360.000
11	480.000
12	600.000
13	720.000
14	840.000
15	960.000
16	1.080.000
17	1.200.000
18	1.320.000
19	1.440.000
20	1.560.000
21	1.680.000
22	1.800.000
23	1.920.000
24	2.040.000
25	2.160.000
26	2.280.000
27	2.400.000
28	2.520.000
29	2.640.000
30	2.760.000
31	2.880.000
32	3.000.000
33	3.120.000
34	3.240.000
35	3.360.000
36	3.480.000

Hauts Niveaux d'Expérience

Un Guerrier avec assez d'argent peut se construire une maison, même un château, avant qu'il n'atteigne le niveau 9. Cependant, cette demeure n'a rien officielle. Même s'il s'agit d'un château, le personnage n'est pas un souverain ou un noble. Lorsqu'un Guerrier atteint le niveau Nominal (Niveau 9), le personnage obtient, en raison de ses grandes capacités et de sa réputation, le titre de Seigneur (si homme) ou de Dame (si femme).
C'est un statut au sein de sa communauté même s'il ne s'agit pas d'un titre formel. C'est au MD de décider s'il s'agit ou non d'un titre officiel accordé au Guerrier par les dirigeants d'une nation. Au niveau Nominal, le Guerrier doit décider s'il a l'intention d'être un « Guerrier propriétaire terrien » (c'est-à-dire un dirigeant à part entière et seigneur d'un domaine) ou un « Guerrier errant » (celui qui peut posséder une maison mais ne gouverner aucun domaine et n'ayant aucune responsabilité particulière envers les gouvernants de la nation). Ne soyez pas confus par ces noms.

Table : Jets de Sauvegarde du Guerrier

Niveau	0	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31-33	34-36
Poison/Rayon Mortel	14	12	10	8	6	6	5	5	4	4	3	3	2
Baguette Magique	15	13	11	9	7	6	6	5	5	4	4	3	2
Paralysie/Pétrification	16	14	12	10	8	7	6	6	5	5	4	3	2
Souffle de Dragon	17	15	13	11	9	8	7	6	5	4	3	2	2
Bâtonnet/Bâton/Sort	17	16	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2

Un Guerrier propriétaire terrien peut passer beaucoup de temps en voyages et celui errant beaucoup de temps dans sa demeure.

Guerrier Propriétaire Terrien

Il y a deux façons pour un Guerrier de devenir un Guerrier propriétaire terrien : être indépendant ou prêter allégeance à un suzerain.
Le MD décide du type de gouvernement utilisé dans sa campagne. En supposant qu'elle est basée sur l'Europe médiévale, comme c'est souvent le cas dans les campagnes de D&D®, le gouvernement d'une nation se compose en partie d'un roi et d'une reine gouvernant une cour composée de ducs, de comtes et de barons, chacun régnant sur un domaine ou un fief plus petit. Afin de diriger un domaine au sein d'un pays, il doit adresser une pétition au souverain pour obtenir une concession de terres. S'il a déjà rendu de grands services par le passé, ils peuvent le remercier immédiatement et avec gratitude, mais s'il n'est pas leur ami ou allié, ils peuvent l'envoyer vers une quête difficile afin qu'il puisse prouver sa valeur. Une fois le domaine obtenu, il peut y construire son château (à ses frais). Le domaine peut être occupé ou non. S'il est inoccupé, le futur dirigeant ferait mieux d'essayer d'y attirer rapidement des colons, afin que son domaine commence à lever des impôts.



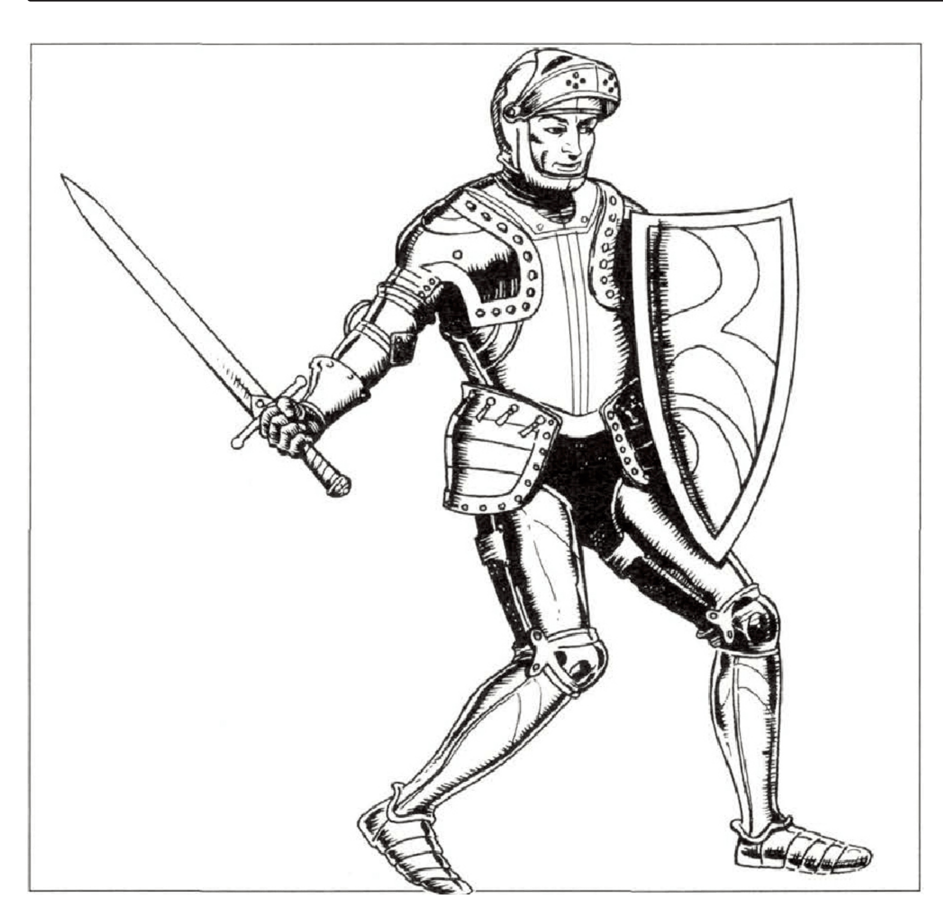
À minima, un Guerrier possédant des terres à l'intérieur un pays existant recevra le titre de Baron ou de Baronne (selon son sexe), ou l'équivalent.
S'il continue à agrandir son domaine en respectant les lois de la nation et devient de plus en plus puissant et riche, il peut recevoir des titres plus importants, tels que comte/comtesse et duc/duchesse. Si le Guerrier souhaite établir son domaine dans la Nature Sauvage qui n'est pas dans un pays, il peut s'appeler comme il le souhaite, baron, duc, roi, empereur. Cependant, soyez conscient qu'un titre trop glorieux fera rire autrui. S'il prend un titre, il devrait être approprié à la taille et à la puissance de son domaine. Il voudra peut-être changer son titre car il croît en sa puissance et sa prospérité.

Guerrier Errant

Si, au niveau 9, un Guerrier ne décide pas de s'établir et de régenter un domaine, il choisit alors de devenir un Guerrier errant (vous pouvez utiliser le terme même s'il ne voyage pas beaucoup).
Un Guerrier errant n'a pas le pouvoir politique que possèdent ceux propriétaire terrien, mais il pourrait recevoir des facultés spéciales pour l'aider à compenser.
Notez que nous avons écrit « pourrait ». Il ne reçoit pas ces capacités automatiquement.
L'alignement d'un Guerrier errant détermine les facultés spéciales et d'autres caractéristiques.

Paladin

Un Guerrier errant loyal peut être connu sous le nom de paladin s'il remplit les conditions suivantes. S'il ne satisfait pas à ces exigences, il peut devenir chevalier (décrit après).
1. Le Guerrier doit prêter serment de fidélité (serment d'assistance) à un ordre clérical loyal pour obtenir le statut de paladin. Le Guerrier doit être de niveau Nominal ou plus pour être accepté par l'ordre clérical. Par la suite, le paladin peut être convoqué par les dirigeants de l'ordre à tout moment et doit faire ce qu'ils ordonnent, tant que cette assistance sert les puissances du Bien.
2. Un paladin peut *détecter le mal* (comme le sort de Clerc) jusqu'à une fois par tour, simplement en se concentrant. (Portée : 36m).
Le paladin ne peut pas utiliser cette capacité et attaquer dans le même round.
3. Si le score de Sagesse du paladin est supérieur ou égal à 13, le personnage peut lancer des sorts cléricaux comme s'il était un Clerc du tiers de son niveau (arrondi à l'inférieur). Si un Guerrier devient un paladin dès le niveau 9, il gagne les sorts d'un Clerc de niveau 3. Un paladin de niveau 17 peut lancer des sorts comme s'il étaient un Clerc de 5ème niveau. Si son score de Sagesse est 12 ou moins, le Guerrier peut toujours être un paladin, mais ne peut pas lancer de sorts. Le paladin apprend à méditer et à lancer les sorts des Clercs de l'ordre. Les clercs refuseront toute demande de compensation ou de paiement pour ce service.
4. Un paladin peut renvoyer les morts-vivants, comme s'il était un Clerc d'un tiers de son niveau (arrondi à l'inférieur). Par conséquent, un paladin de niveau 9 ou 10 peut renvoyer les morts-vivants comme un Clerc de niveau 3.
5. Un paladin ne peut voyager qu'avec un nombre de suivants égal ou inférieur à son niveau de Clerc (1/3 de son niveau de paladin). En d'autres



termes, s'il peut lancer des sorts ou renvoyer les morts-vivants comme un Clerc de niveau 5, il peut avoir cinq suivants qui l'accompagnent.

6. Un paladin doit aider quiconque appel à l'aide à deux exceptions près. Il n'a pas à aider des personnes maléfiques ou qui poursuivent des objectifs maléfiques, et si le paladin est en mission pour un autorité supérieure (une quête, servir un duc, etc.), il ne peut offrir qu'une aide modeste (comme l'hébergement ou des conseils), ainsi qu'une justification pour son refus. Prêter assistance n'implique jamais de dons pécuniers ou d'objets, mais uniquement des services pendant une courte période.

Chevalier

Un Guerrier errant neutre peut devenir Chevalier. Le Guerrier errant loyal qui ne souhaite pas devenir paladin ou le Guerrier chaotique errant qui ne souhaite pas devenir vengeur (décrit ci-dessous) sont également capables de devenir chevalier.

Pour devenir chevalier, un Guerrier doit jurer fidélité à un prince, un roi ou un empereur. En retour, le souverain adoube le personnage chevalier et le souverain devient alors le suzerain du chevalier. Dans la plupart des campagnes, les chevaliers sont les Guerriers errants communs. Les règles suivantes s'appliquent aux chevaliers.

1. S'il est convoqué par son suzerain, le chevalier doit se rendre à lui le plus rapidement possible et le servir en obéissant à ses ordres.

2. Si jamais le chevalier refuse d'obéir au suzerain ou jure fidélité à un autre, le chevalier perd trois niveaux d'expérience. (Le MD peut augmenter cette peine si l'infraction le justifie.) Le précédent suzerain peut même le condamner à mort pour trahison. De plus, des rumeurs et des histoires de chevalier félon peuvent poursuivre le personnage pour toujours.

Le personnage peut avoir du mal à obtenir de l'aide là où sa réputation est connue. Si son suzerain meurt, le chevalier est libre d'en choisir un autre. Des avantages supplémentaires (terres, argent, etc.) peuvent être décernés aux chevaliers qui jurent fidélité au successeur du suzerain. Un chevalier peut demander à son suzerain une rupture pacifique de son serment qui est cependant rarement accordée. Le chevalier est banni au minimum et est dépouillé de tous ses biens également.

3. Un chevalier peut visiter n'importe quel domaine, de n'importe quel territoire pour y demander l'asile. Le propriétaire du domaine doit, selon les coutumes du pays, donner gite et couvert au chevalier pour trois jours. Il n'a pas à être amical avec le chevalier mais, selon cette coutume, ne peut défier, attaquer ou refuser l'asile au chevalier. (Notez que le chevalier ne peut pas défier ou attaquer son hôte, les membres de la cour ou de la famille de son hôte. S'il le fait, son asile prend fin et son hôte est maintenant libre de le punir.). Dans les campagnes inspirées de l'Europe médiévale, cette coutume est presque universelle mais le MD est libre d'indiquer que la coutume n'est pas présente si ses nations ne ressemblent pas à celles de l'Europe médiévale.

4. Si un appel aux armes retentit (un appel aux chevaliers pour la bataille), le chevalier doit y répondre. Cette déclaration ne peut être délivrée que par le dirigeant d'une grande ville (maire) ou d'un domaine (Archiduc ou statut supérieur), et le chevalier n'a besoin de répondre que si cela concerne la zone par laquelle il passe ou s'il est appelé par son suzerain. Quand retentit l'appel aux armes, le chevalier doit immédiatement voyager aussi vite que possible au domaine de celui qui appelle aux armes et combattre sous ses ordres dans les limites du serment de chevalerie qu'il a prêté au cours de la campagne. (Si le souverain qui appelle aux armes lui ordonne de tuer des innocents ou des prisonniers sans défense, le chevalier peut choisir de refuser mais il se fera un ennemi de ce chef.) Le chevalier a droit à une compensation pour ce service rendu. Le souverain qui lance l'appel aux armes doit accorder au chevalier un don approprié à la valeur du service rendu. (Beaucoup de dirigeants offrent des cadeaux par gratitude, certains ne le feront pas. Le chevalier a le droit d'exiger le don.)

Il existe deux exceptions notables à la coutume de l'appel aux armes.

Dans les terres où la civilisation est très différente de celle de l'Europe médiévale, cette coutume peut ne pas être utilisée (dans des territoires sauvages où il n'y a pas de dirigeants, il est naturellement inconnu).

Si le chevalier se trouve sur un territoire qui s'est déclaré hostile au suzerain du chevalier, le chevalier n'a pas besoin de répondre et si l'appel aux armes est contre les terres de son suzerain, il ne doit pas répondre. De plus, le chevalier est en grand danger quand retentit l'appel aux armes en territoire hostile.

Vengeur

Un Guerrier chaotique errant peut devenir un vengeur s'il remplit les conditions suivantes. Sinon, un Guerrier chaotique errant peut également devenir chevalier.

1. Le Guerrier doit faire alliance avec un Ordre clérical chaotique. Ceci n'est pas un serment de fidélité, mais un accord perfide de loyauté et de soutien et l'ordre peut décliner l'offre. S'il accepte, l'ordre et ses chefs peuvent convoquer le vengeur à tout moment et il doit faire ce qu'ils ordonnent. S'il leur désobéit, il perd toutes ses facultés spéciales et les avantages du vengeur. Cependant, le Guerrier peut retrouver le statut de vengeur en négociant avec un ordre différent.
2. Un vengeur peut *détecter le Bien* (comme le sort de Clerc) jusqu'à une fois par tour, simplement en se concentrant. (Portée : 36m. Le vengeur ne peut pas utiliser cette capacité et attaquer dans le même round.)
3. Si le score de Sagesse du vengeur est de 13 ou plus, le vengeur peut apprendre à lancer des sorts cléricaux comme s'il était un Clerc d'un tiers de son niveau (arrondi à l'inférieur). Un vengeur de niveau 12 à 14 lance des sorts comme un Clerc de niveau 4. Si son score de Sagesse est de 12 ou moins, le Guerrier peut toujours être un vengeur, mais ne peut pas lancer de sorts. Le vengeur apprend à méditer et jeter des sorts des clercs de l'ordre, mais cela à un prix (le prix est à la discrétion du MD, mais un minimum de 10.000 po par niveau de sort appris est recommandé).
4. Un vengeur peut renvoyer un mort-vivant comme s'il était un Clerc d'un tiers de son niveau mais avec une différence notable. Si le résultat est « renvoyé » ou « détruit », le vengeur peut choisir de le contrôler à la place. S'il choisit le contrôle, il dure 1 tour par niveau du vengeur. Ainsi, un vengeur de niveau 17 peut contrôler des morts-vivants pendant 17 tours. Les morts-vivants contrôlés se comportent comme s'ils étaient charmés, obéissant aux vengeurs comme des esclaves. Cependant, si les morts-vivants sont renvoyés ou détruits par un autre Clerc pendant la durée du contrôle, il se dissipe immédiatement et ne peut être renouvelé. Si la durée du contrôle se termine sans incident, les morts-vivants s'enfuient (comme s'ils étaient renvoyés).
5. Un vengeur ne peut pas avoir de suivants humains ou demi-humains. En revanche, le vengeur peut essayer de persuader des monstres d'alignement chaotique de devenir ses mercenaires. Si une créature chaotique n'est pas immédiatement hostile, le vengeur peut offrir de la nourriture ou un trésor, indiquant (par la parole ou les gestes) l'amitié. Si cela échoue, des menaces ou l'usage de la force peuvent aboutir au même résultat. Si le jet de Réaction de la créature indique *amical*, la créature est convaincue et obéit au vengeur. L'effet dure pendant une durée identique à un sort de *Charme* de Magicien. Une fois terminé, il ne peut être renouvelé.
Un vengeur peut avoir un nombre de monstres suivants chaotiques égal à son Charisme. S'il en perd un, il peut essayer d'en persuader un autre.
6. Un vengeur peut visiter n'importe quel château, ruine ou donjon connu pour être gouverné par un Monstre intelligent ou par un personnage chaotique et, en utilisant sa langue d'alignement, demander l'asile (voir chevalier, ci-dessus).
Un vengeur peut faire semblant d'être un chevalier et demander l'asile à d'autres dirigeants. S'il trompe le dirigeant (et n'est pas révélé par un sort), le souverain lui fournira.



Changer de Voie et Revenir en Arrière

Une fois qu'un joueur décide d'être un Guerrier errant ou propriétaire terrien, seul un développement majeur dans la campagne ou dans le personnage pourrait le faire changer de statut.
Le MD devrait déconseiller le changement du statut du Guerrier.

Magicien

Caractéristique Principale : Intelligence.
Bonus d'Expérience : 5 % pour Intelligence de 13 à 15, 10% pour Intelligence de 16 à 18.
Dés de Vie : 1d4 par niveau jusqu'au niveau 9.
À partir du niveau 10, +1 point de vie par niveau, et les modificateurs de Constitution ne s'appliquent plus.
Niveau Maximum : 36.
Armure : Ni armure, ni bouclier.
Armes : Dague uniquement. Facultatif (à la discrétion du MD) : bâton, sarbacane, huile enflammée, filet, pierre à lancer, fronde, fouet.
Facultés Spéciales : Sorts Magiques.

Un Magicien est un personnage humain qui étudie et maitrise les pouvoirs de la magie. Les Magiciens découvrent des sorts, les conservent dans des grimoires et les étudient pour les apprendre. Les Magiciens ont leur propre sort, totalement différents des sorts cléricaux. Un Magicien a de faibles capacités de combat et doit les éviter. Un Magicien se concentre sur l'apprentissage et le lancer de sorts magiques. Pour cela, une Intelligence élevée est très utile. Les autres caractéristiques sont souvent faibles et peu importantes pour le Magicien. Cependant, un score élevé en Constitution aide votre Magicien à survivre plus longtemps, car cela lui donne un bonus en Points de Vie, l'un des traits les plus faibles du Magicien. Le Magicien craint grandement les dégâts.
Toutes les autres les classes de personnages peuvent porter une armure, mais le Magicien ne peut en porter aucune. De ce fait, ils sont faciles à toucher. Ils ont également peu de points de vie. Le Magicien commence comme le personnage le plus faible du groupe mais pourrait éventuellement devenir le plus puissant.
Leurs sorts magiques peuvent être utilisés de manières diverses. Des choses les plus simples comme ouvrir des portes et des serrures, à des magies impressionnantes et dangereuses comme lancer des éclairs.
Les détails sur le lancer des sorts sont donnés au Chapitre 3.
Malheureusement, il est souvent difficile pour les Magiciens de survivre. Leurs faibles protections et maigres sorts (à bas niveaux) s'équilibrent avec la puissance qu'ils finissent par obtenir. Par conséquent,

le Magicien doit être très prudent à faibles niveaux, car peu survivront longtemps sans protection.

Votre Magicien ne devrait *jamais* explorer seul un donjon. S'il est surpris, il n'a guère de chances de s'en sortir. Dans un groupe, vous devriez rester au milieu des autres personnages, protégé d'éventuelles attaques. Trouvez des moyens de contribuer aux combats en lançant des sorts, mais n'essayez jamais de combattre un monstre au corps à corps.

Détails de la Classe

Caractéristique Principale :
La caractéristique principale d'un Magicien est l'Intelligence. Si un Magicien a une Intelligence de 13 à 15, le personnage obtient 5% bonus aux points d'expérience gagnés, s'il a une Intelligence de 16 à 18, le bonus est de 10 %.

Dés de Vie : Lancer un dé à 4 faces (1d4) pour déterminer les points de vie d'un Magicien.

Un Magicien commence avec 1d4 (1-4) points de vie (+ modificateur de Constitution le cas échéant) et gagne 1d4 points de vie supplémentaires (+ modificateur de Constitution le cas échéant) à chaque niveau. Un point de vie supplémentaire est gagné pour chaque niveau après le 9ème.

Armure : Un Magicien ne peut porter ni armure, ni bouclier.

Armes : Un Magicien ne peut utiliser que la dague comme arme.

Facultativement, à la discrétion du MD, le Magicien peut utiliser le bâton, la sarbacane, le filet, la pierre lancée, la fronde et le fouet.

Facultés Spéciales

La seule capacité spéciale du Magicien est de lancer des sorts magiques. Le grimoire, l'acquisition de nouveaux sorts et la façon dont le Magicien mémorise et lance des sorts, sont décrits au Chapitre 3.

Hauts Niveaux d'Expérience

Au niveau Nominal (9ème niveau) ou supérieur, un Magicien est appelé mage (si homme) ou maga (féminin). À partir du niveau nominal, un Magicien peut créer des objets magiques mais aussi construire une tour (s'il en a les moyens). Un Magicien qui construit une tour attire généralement 1d6 (1-6) apprentis, tous Magiciens de niveaux 1 à 3. Le MD décide du nombre d'apprentis qui

Table d'Expérience du Magicien

		Sorts/Niveau								
Niveau	**PX**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1	0	**1**								
2	2.500	2								
3	5.000	2	1							
4	10.000	2	2							
5	20.000	2	2	1						
6	40.000	2	2	2						
7	80.000	3	2	2	1					
8	150.000	3	3	2	2					
9	300.000	3	3	3	2	1				
10	450.000	3	3	3	3	2				
11	600.000	4	3	3	3	2				
12	750.000	4	4	4	3	2	1			
13	900.000	5	4	4	3	2	2			
14	1.050.000	5	4	4	4	3	2			
15	1.200.000	5	4	4	4	3	2	1		
16	1.350.000	5	5	5	4	3	2	2		
17	1.500.000	6	5	5	4	4	3	2		
18	1.650.000	6	5	5	4	4	3	2	1	
19	1.800.000	6	5	5	5	4	3	2	2	
20	1.950.000	6	5	5	5	4	4	3	2	
21	2.100.000	6	5	5	5	4	4	3	2	1
22	2.250.000	6	6	5	5	5	4	3	2	2
23	2.400.000	6	6	6	6	5	4	3	3	2
24	2.550.000	7	7	6	6	5	5	4	3	2
25	2.700.000	7	7	6	6	5	5	4	4	3
26	2.850.000	7	7	7	6	6	5	5	4	3
27	3.000.000	7	7	7	6	6	5	5	5	4
28	3.150.000	8	8	7	6	6	6	6	5	4
29	3.300.000	8	8	7	7	7	6	6	5	5
30	3.450.000	8	8	8	7	7	7	6	6	5
31	3.600.000	8	8	8	7	7	7	7	6	6
32	3.750.000	9	8	8	8	8	7	7	7	6
33	3.900.000	9	9	9	8	8	8	7	7	7
34	4.050.000	9	9	9	9	8	8	8	8	7
35	4.200.000	9	9	9	9	9	9	8	8	8
36	4.350.000	9	9	9	9	9	9	9	9	9

servent le mage, et crée des feuilles de PNJ pour eux. Ce sont PNJ à part entière.

Si un Magicien de niveau Nominal décide de construire un tour ou de se mettre au service d'un souverain qui souhaite l'employer, il est appelé un mage propriétaire terrien. Dans le cas inverse, c'est un Magicien Voyageur (même s'il passe plus de temps chez lui que sur la route).

Magicien Propriétaire Terrien : Mage Indépendant

Le mage qui décide de vivre dans sa propre tour, quelle que soit son affiliation politique ou son intérêt vis-à-vis du monde extérieur, est appelé Mage Indépendant.

Les Mages Indépendants font souvent preuve d'une indifférence totale à l'égard des titres, ce qui contribue à leur réputation sulfureuse. On les appelle communément «mages» quel que soit leur nom ou titre véritable. Un Mage indépendant peut construire ou s'approprier une tour. Il n'a pas besoin d'obtenir auparavant la permission du dirigeant local, elle lui est presque toujours accordée une fois qu'il s'y est installée. Mais si la permission est d'abord demandée, le dirigeant fera sans doute un cadeau au Magicien (en plus du domaine) pour rester dans ses bonnes grâces (seul le plus puissant des dirigeant oserait offenser un Magicien, quel que soit son alignement).

Une fois le Magicien installé dans la tour, un donjon peut être construit au-dessous ou à proximité en engageant des spécialistes mineurs, ou parfois par magie, si les sorts adéquats sont

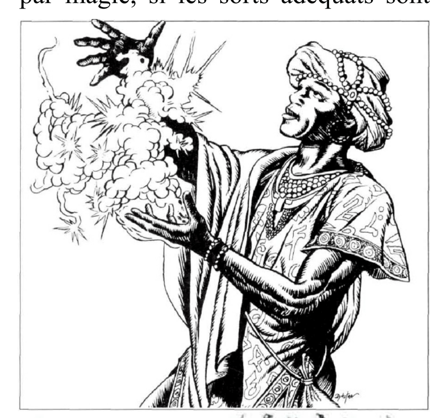


Table : Jets de Sauvegarde du Magicien

Niveau	1-5	6-10	11-15	16-20	21-24	25-28	29-32	33-36
Poison/Rayon Mortel	13	11	9	7	5	4	3	2
Baguette Magique	14	12	10	8	6	4	3	2
Paralysie/Pétrification	13	11	9	7	5	4	3	2
Souffle de Dragon	16	14	12	10	8	6	4	2
Bâtonnet/Bâton/Sort	15	15	9	6	4	3	2	2

connus et utilisés. Quand un ou plusieurs niveaux du donjon sont terminés et laissés ouverts, des monstres arrivent et commencent à y établir leur repaire.
Certains Magiciens encouragent ce genre de choses pour qu'ils aient une variété de monstres différents à disposition (utile pour la recherche et pour rester au courant de ce qui se passe dans les royaumes des monstres). De tels donjons infestés de monstres ne sont pas vus d'un bon œil par les humains de la région.
Un donjon rend les habitants à proximité nerveux et facilite les attaques de monstres sur les villages proches. Le Magicien qui construit un donjon doit être conscient que des aventuriers seront attirés pour assurer la sécurité de la région ou simplement pour remplir leurs propres coffres avec les trésors des monstres. Le Magicien indépendant vit généralement seul. Il peut interagir à sa guise avec les dirigeants et les nobles des nations dans lesquelles il réside. Il peut continuer à participer aux quêtes et aux aventures avec ses vieux amis.
D'autres Magiciens peuvent lui rendre visite et correspondre pour partager leurs recherches et la compréhension de la magie. Il peut participer aux écoles de magie. Seul le plus misanthrope des Magiciens, ou celui qui a de sombres secrets à cacher, construit sa tour dans les zones les plus dangereuses et les plus reculées pour y vivre seul.



Magicien Propriétaire Terrien : Magiste

Si un Magicien propriétaire ne peut pas ou ne veut pas entretenir une tour, il peut poser sa candidature pour un poste de magiste dans n'importe quel domaine. Le magiste conseille le dirigeant sur les questions liées à la magie et gère les besoins en magie du dirigeant et du domaine.
Pour devenir magiste, le Magicien doit d'abord trouver un dirigeant désireux de l'embaucher et de subvenir à ses besoins. Il doit négocier le salaire et autres avantages avec le dirigeant (3.000 pièces d'or par mois minimum et plus à partir du niveau 15). Enfin, le personnage doit prêter serment de service ou d'allégeance à ce dirigeant pour devenir son magiste.
Lorsque l'accord et les termes du contrat sont conclus, le dirigeant subvient à tous les besoins du magiste, y compris un lieu où séjourner dans la forteresse (généralement une suite de plusieurs pièces), des gardes et serviteurs, et d'autres avantages convenus (comme des objets magiques pour qu'il les utilise ou comme simples présents).
Le dirigeant prend généralement les coûts de la recherche magique à sa charge si l'objet ou le sort recherché est utile au domaine.
Le magiste doit servir le dirigeant et suivre ses ordres à tous égards, mais il ne lui est jamais demandé de combattre ni de se mettre en danger. Un magiste peut partir à l'aventure si le dirigeant l'y autorise. Le dirigeant sait qu'une expérience accrue signifie un magiste plus puissant, et donne généralement sa permission si aucun besoin pressant en magie ne se fait sentir.
Le magiste est tenu par serment de ne pas travailler contre les intérêts de son souverain. Si à un certain moment, il découvre qu'il ne peut plus le servir, il doit officiellement renoncer à son serment de fidélité et quitter le domaine. Il ne peut pas s'opposer à son ancien souverain jusqu'à ce qu'il soit parti. S'il a l'intention de devenir un ennemi du souverain, il vaut mieux qu'il parte en secret et envoie sa notification officielle par procuration.

Magicien Errant : Magus

Un magus peut rendre visite à tout Magicien propriétaire de terre pour lui proposer de l'aider dans ses recherches magiques. Si l'offre est acceptée, les objets ou sorts recherchés seront terminés en moitié moins de temps que la normale, et avec le double des chances normales de réussite !
Un magus a une chance (vérifiée par le MD) de trouver des cartes au trésor, et d'entendre des rumeurs inhabituelles concernant de puissants objets magiques.
Le magus attire à ses côtés de puissants Guerriers et Clercs errants qui proposeront de voyager avec lui et de l'aider en échange d'un salaire. Ces suivants sont d'un niveau bien plus élevé que la normale (5ème au minimum, aucun maximum).

Hauts Niveaux d'Expérience et Dégâts des Sorts

Voici une note finale mais très importante à propos des Magiciens de haut niveau. **Les dégâts maximaux produits par n'importe quel sort sont de 20 dés, du type spécifié (généralement 20d6).**
Cette limite, *très importante* pour l'équilibre du jeu, ne doit pas être ignorée. Par conséquent, un Magicien de niveau 16 lançant un sort de boule de feu peut infliger 16d6 points de dégâts, mais un lanceur de sorts de niveau 27 n'inflige que le maximum de 20d6 points de dégâts.

Voleur

Caractéristique Principale : Dextérité.
Bonus d'Expérience : 5 % bonus pour une Dextérité de 13-15, 10% pour une Dextérité de 16-18.
Dés de Vie : 1d4 par niveau jusqu'au niveau 9. À partir du niveau 10, +2 points de vie par niveau, et le modificateur de Constitution ne s'applique plus.
Niveau Maximum : 36.
Armure : Armure en cuir uniquement ; pas de bouclier.
Armes : Toute arme à projectiles et toute arme qui se manie d'une seule main (les armes à deux mains sont interdites).
Facultés Spéciales : Au Niveau 1 — Crochetage des Serrures, Détection et Désamorçage des Pièges, Escalade, Déplacement Silencieux, Dissimulation dans l'Ombre, Vol à la Tire et Perception Auditive et Attaque

Sournoise ; au Niveau 4— 80 % de chances de Déchiffrer toute Écriture ou Langage Normal ; au Niveau 10 — capacité de Lancer des Sorts Magiques à partir de Parchemins. (10 % de chances de retour de flamme).
Pour les chances de réussite pour ces facultés, consultez le paragraphe « Facultés Spéciales » ci-dessous.

Le Voleur est un humain qui se spécialise dans la dissimulation, le crochetage des serrures, le désamorçage des pièges et autres activités du même acabit.
Les Voleurs sont les seuls personnages capables d'ouvrir des serrures et de détecter des pièges sans recourir à la magie. Comme leur nom l'indique, ils volent les biens d'autrui, mais rarement ceux du groupe d'aventuriers auquel ils appartiennent. Un Voleur qui vole ses amis n'est, en général, plus jamais autorisé à partir à l'aventure avec eux !
Dans le jeu, tous les Voleurs font partie d'une organisation (parfois appelée guilde). Chaque ville possède un bâtiment, le siège de la Guilde, où les Voleurs peuvent loger et être nourris (moyennant finances, bien entendu). Chaque Voleur apprend « les arts » (les compétences uniques d'un Voleur ; voir « Facultés Spéciales » ci-dessous) grâce à des instructeurs de la Guilde.

Les Voleurs sont des personnages courants dans D&D, du fait de leurs aptitudes particulières, mais ne sont généralement pas les bienvenus dans les quartiers huppés des cités.
Au cours de ses aventures, votre Voleur doit éviter le danger aussi souvent que possible. Le travail du Voleur consiste à utiliser ses facultés spéciales quand elles sont nécessaires. Les facultés d'un Voleur peuvent s'avérer très utiles, car elles sont utilisables à volonté.
Par exemple, un Magicien peut lancer un sort pour ouvrir une serrure récalcitrante, mais le sort ne fonctionne qu'une fois alors qu'un Voleur peut tenter d'ouvrir des serrures chaque fois qu'il le désire. Par conséquent, on trouve souvent des Voleurs dans un groupe d'aventuriers.
La plupart des Voleurs ont un score de Dextérité élevé.
Puisque la Dextérité peut affecter le tir de projectiles, vous devriez apprendre les règles concernant les projectiles et équiper votre personnage d'armes de ce type. Une épée ou une dague seront nécessaires dans les situations où vous ne pourrez pas éviter le combat rapproché.
Les Voleurs peuvent monter jusqu'au niveau 36.




Détails de la Classe



Caractéristique Principale :
La Caractéristique principale d'un Voleur est la Dextérité. Si un Voleur a un score de Dextérité entre 13 et 15, il obtient un bonus de 5% aux points d'expérience gagnés, si sa Dextérité est entre 16 et 18, le bonus est de 10 %.
Dés de Vie : Lancer un dé à 4 faces (1d4) pour déterminer les points de vie d'un Voleur.
Un Voleur commence avec 1d4 (1-4) points de vie (plus modificateur de Constitution, le cas échéant) et gagne 1d4 points de vie supplémentaires (plus modificateur de Constitution) à chaque niveau.
Deux points de vie supplémentaires sont gagnés pour chaque niveau après le niveau 9 (sans tenir compte du modificateur de Constitution).
Armure : Un Voleur ne peut porter qu'une armure de cuir, et ne peut pas utiliser de bouclier.
Armes : Un Voleur peut utiliser n'importe quelle arme à projectiles et toute arme utilisable d'une seule main (les armes à deux mains sont interdites).

Les Voleurs ont de nombreuses facultés spéciales. Ils en reçoivent certaines au 1er niveau et d'autres au fur et à mesure qu'ils progressent en niveau.
Au niveau 1, les Voleurs connaissent *Crochetage des Serrures*, *Détection et Désamorçage des Pièges*, *Escalade des Murs*, *Déplacement Silencieux*, *Dissimulation dans l'Ombre*, *Vol à la Tire* et *Perception Auditive*. Ils apprennent également la technique de *l'Attaque Sournoise*.

La *Table des Facultés Spéciales* présente l'évolution par niveau des facultés spéciales du Voleur.
Sur la colonne de gauche est indiqué le niveau, croisez-le avec la faculté qu'il essaie d'utiliser.

Exemple : Un Voleur de niveau 6 qui essaie d'utiliser sa faculté spéciale *Escalade* a 92% de probabilités de succès.

Les valeurs sont indiquées en pourcentage de réussite.
Manifestez-vous auprès du MD quand vous voulez que votre Voleur utilise une faculté spéciale.
À la discrétion du MD, le joueur ou le MD lance les dés de pourcentage.
Si le résultat est égal ou inférieur au score indiqué, la tentative réussit.

Table d'Expérience du Voleur

Niveau	PX
1	0
2	1.200
3	2.400
4	4.800*
5	9.600
6	20.000
7	40.000
8	80.000
9	160.000
10	280.000**
11	400.000
12	520.000
13	640.000
14	760.000
15	880.000
16	1.000.000
17	1.120.000
18	1.240.000
19	1.360.000
20	1.480.000
21	1.600.000
22	1.720.000
23	1.840.000
24	1.960.000
25	2.080.000
26	2.200.000
27	2.320.000
28	2.440.000
29	2.560.000
30	2.680.000
31	2.800.000
32	2.920.000
33	3.040.000
34	3.160.000
35	3.280.000
36	3.400.000

*Obtient 80% de chance de lire les langages normaux, les cartes, etc.
*Obtient utilisation de Parchemins Magiques (10% de retour de flamme)

Descriptions des Facultés Spéciales

Crochetage des Serrures : Le Voleur peut tenter un crochetage une seule fois par serrure, et seulement s'il dispose d'outils de Voleur. Il ne pourra pas faire de nouvelle tentative sur cette serrure avant d'avoir acquis un niveau d'expérience supplémentaire.

Détection des Pièges : La détection ne peut se faire qu'une fois par piège. Si un piège est détecté, le Voleur peut tenter de le désamorcer. Le MD jette les dés en cachant le résultat, en cas d'échec, le joueur ne sait pas s'il n'y a pas de pièges ou si c'est un échec.

Désamorçage des Pièges : Peut être tenté sur un piège détecté une seule fois. Un simple échec ne déclenche pas automatiquement le piège, mais si le résultat du jet est le double de ce dont le voleur avait besoin pour réussir (ou 00 dans tous les cas), le piège peut se déclencher.

Table : Jets de Sauvegarde du Voleur

Niveau	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
Poison/Rayon Mortel	13	11	9	7	5	4	3	2	2
Baguette Magique	14	12	10	8	6	5	4	3	2
Paralysie/Pétrification	13	11	9	7	5	4	3	2	2
Souffle de Dragon	16	14	12	10	8	6	4	3	2
Bâtonnet/Bâton/Sort	15	13	11	9	7	5	4	3	2

Escalade : S'applique à n'importe quelle surface escarpée, comme une falaise verticale, un mur etc. Les probabilités de réussite sont assez élevées, mais s'il échoue, le Voleur glisse à mi-chemin et fait une chute. Le MD lancera les dés tous les 30 m d'escalade. En cas d'échec, le Voleur subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres de chute. Tomber pendant une escalade de 3 mètres de haut n'inflige qu'un point de dégâts.

Déplacement Silencieux : Le Voleur a toujours l'impression de se déplacer silencieusement lorsqu'il utilise cette faculté spéciale. Mais le MD sait (par un jet des dés de pourcentage) si les mouvements du Voleur sont en réalité entendus par des ennemis à proximité, qui peuvent alors prendre les mesures appropriées.
Le MD peut modifier, à sa discrétion, le pourcentage de chance du Voleur à tout moment. Lorsqu'il essaie de se déplacer silencieusement sur un parterre de feuilles mortes, son pourcentage de chance chute, tandis que s'il le fait pendant un tournoi très bruyant, sa chance augmente grandement.
Notez que cela ne sert à rien d'utiliser cette compétence contre quelqu'un qui a déjà détecter sa présence.

Dissimulation dans l'Ombre : Signifie que le Voleur se cache dans la pénombre, en mettant à profit les éléments qui l'entourent. Il peut se déplacer tout en se dissimulant, mais pas attaquer. La tentative semble toujours réussie au Voleur, mais seul le MD sait ce qu'il en est réellement.
Notez que si le Voleur est directement dans le champ de vision des personnes dont il essaie de se cacher, cela ne fonctionne pas et ils peuvent suivre du regard ses déplacements sans problème.

Vol à la Tire : Cette faculté spéciale permet au personnage de voler des choses à un autre personnage sans qu'il s'en aperçoive. Ce type de larcin peut s'avérer risqué.
Si la tentative réussit, le Voleur fait les poches d'autrui sans que quiconque ne s'en rende compte. Si c'est un simple échec, le Voleur ne réussit pas à mettre la main sur ce qu'il voulait voler. Si le MD obtient aux dés un résultat supérieur au double des chances de réussite indiquées, non seulement il est pris la main dans le sac par sa cible (qui réagit assez vivement dans la plupart des cas) mais est aussi repéré par ceux qui l'entourent.
Lorsque vous utilisez cette faculté spéciale, soustrayez 5 % par niveau ou Dé de Vie de la cible. Les personnages communs n'appartenant à aucune classe sont traités comme étant de niveau 0.
Exemple : Un Voleur de 1er niveau essaie de faire les poches d'un Guerrier de niveau 1 qui marche dans la rue. Sa probabilité de réussite est de 20% (normal) moins 5% (5 X 1), soit 15 %. Le MD jette 1d100 et obtient un 43. C'est plus du double du pourcentage de réussite, le Voleur est pris en flagrant délit.

Perception Auditive : S'applique pour écouter des sons (entendre respirer derrière une porte par exemple), percevoir les bruits de pas qui s'approchent, etc. Si la tentative réussit, l'utilisateur peut écouter des voix ou des sons spécifiques jusqu'à 36m de distance, ou la moitié s'il y a une barrière intermédiaire (porte, rideau, etc.) Le MD peut cependant décider à tout moment qu'il y a trop de bruit, comme durant un combat, pour avoir recours à cette faculté spéciale.

Guettez le moment où vos facultés spéciales peuvent servir, et avertissez simplement votre MD lorsque vous voulez que votre Voleur en utilise une. Assurez-vous de comprendre le fonctionnement de chacune d'elles. La tentative échoue automatiquement si la faculté n'est pas utilisée à bon escient.

Une serrure coincée et difficile, un piège soigneusement dissimulé, un mur glissant ou un bruit très léger peuvent entraîner l'application d'un malus sur les probabilités normales (-5 %, -10 %, etc.)
Si, après avoir appliqué ces malus, les probabilités de succès restent de 100 % ou plus, ajustez-les à 99 %, en

Table des Facultés Spéciales de Voleur

Niveau	Crochetage	Détection des Pièges	Désamorçage des Pièges	Escalade	Déplacement Silencieux	Dissimulation dans l'Ombre	Vol à la Tire	Perception Auditive
1	15	10	10	87	20	10	20	30
2	20	15	15	88	25	15	25	35
3	25	20	20	89	30	32	30	40
4	30	25	25	90	35	24	35	45
5	35	30	30	91	40	28	40	50
6	40	35	34	92	44	32	45	54
7	45	40	38	93	48	35	50	58
8	50	45	42	94	52	38	55	62
9	54	50	46	95	55	41	60	66
10	58	54	50	96	58	44	65	70
11	62	58	54	97	61	47	70	74
12	66	62	58	98	64	50	75	78
13	69	66	61	99	66	53	80	81
14	72	70	64	100	68	56	85	84
15	75	73	67	101	70	58	90	87
16	78	76	70	102	72	60	95	90
17	81	80	73	103	74	62	100	92
18	84	83	79	104	76	64	105	94
19	86	86	79	105	78	66	110	96
20	88	89	82	106	80	68	115	98
21	90	92	85	107	82	70	120	100
22	92	94	88	108	84	72	125	102
23	94	96	91	109	86	74	130	104
24	96	98	94	110	88	76	135	106
25	98	99	97	111	89	78	140	108
26	100	100	100	112	90	80	145	110
27	102	101	103	113	91	82	150	112
28	104	102	106	114	92	84	155	114
29	106	103	109	115	93	86	160	116
30	108	104	112	116	94	88	165	118
31	110	105	115	117	95	90	170	120
32	112	106	118	118	96	92	175	122
33	114	107	121	118	97	94	180	124
34	116	108	124	119	98	96	185	126
35	118	109	127	119	99	98	190	128
36	120	110	130	120	100	100	195	130

laissant une chance d'échec minimale de 1 % dans tous les cas.
Mais ne modifiez pas les probabilités de *Déplacement Silencieux* ou de *Dissimulation dans l'Ombre* à moins que les actions spécifiques du Voleur ne le justifient (s'il essaie de se déplacer silencieusement mais vite, s'il se cache alors qu'il est très proche de la lumière d'une torche, etc.).

Autres Facultés de Voleur

Attaque Sournoise : Si le Voleur se glisse derrière une cible sans être repéré, il peut effectuer une *attaque sournoise*. S'il utilise une arme de mêlée à une main, il peut frapper sa cible sur des parties du corps particulièrement vulnérables.
Lorsqu'il attaque sournoisement, le Voleur obtient un bonus de +4 à son jet pour toucher, et s'il touche, les dégâts sont doublés.
Si la cible le voit, l'entend ou est avertie de sa présence d'une autre façon, l'attaque sournoise ne peut avoir lieu, mais le Voleur peut quand même attaquer normalement.
Quand il n'y a pas de combat en cours, une attaque sournoise peut exiger un jet de *déplacement silencieux*. Votre MD se charge de tous les jets de dés.

Lire les Langues : Au 4ème niveau, un Voleur obtient 80 % de chances de déchiffrer toute écriture ou langage normal (notamment les codes simples, langues mortes, cartes au trésor, etc., mais pas les écrits magiques) en plus de ses facultés habituelles de Voleur. Si la tentative de lire un texte échoue, le Voleur doit progresser d'au moins un niveau avant d'essayer de le lire à nouveau.

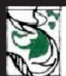
Lecture de Parchemins Magiques : Au 10ème niveau, un Voleur acquiert la faculté de lancer des sorts magiques à partir de parchemins.
Il y a cependant 10 % de chances pour que le sort donne un résultat inattendu, du fait de sa compréhension imparfaite des écrits magiques.
Cette aptitude permet uniquement au Voleur de lancer des sorts à partir de parchemins existants, pas d'en créer lui-même.

Hauts Niveaux d'Expérience

Lorsqu'un Voleur atteint le niveau Nominal (9ème), il est appelé Maître Voleur (qu'il soit homme ou femme).

Voleur Propriétaire Terrien

Le Voleur ne construit ni forteresse, ni château, contrairement aux autres personnages.
Au niveau nominal, il peut construire un repaire (maison fortifiée dans une ville, réseau de cavernes, etc.) et attirer 2d6 apprentis Voleurs (1er niveau) venant s'instruire auprès de lui. Ils se montrent généralement (pas toujours) loyaux, mais ne sont pas remplacés par d'autres s'ils meurent ou quittent le Voleur. À ce stade, un personnage Voleur envisagera peut-être d'établir une Guilde de Voleurs.
Un Voleur qui souhaite s'installer doit d'abord contacter la Guilde des Voleurs. La Guilde l'aide à s'établir comme maître de guilde d'une nouvelle branche de l'organisation (peut-être dans un bourg éloigné où aucune guilde n'existe encore) ou peut






l'envoyer occuper un poste vacant dans une guilde existante.
Votre MD vous indique combien de Voleurs arrivent dans la nouvelle guilde ou bien vous décrit les détails d'une guilde existante.
Les activités des membres de la Guilde rapportent un revenu. Le personnage peut, à un moment donné, demander à contrôler une branche plus importante de la guilde (recommandé au 18ème niveau) et devient finalement une personnalité importante au quartier général de la Guilde.
Des Voleurs talentueux (de haut niveau) sont toujours demandés pour des aventures difficiles et uniques, et le maître de guilde est la personne que les aventuriers contactent quand ce type de travail est requis. Vous pouvez choisir d'accomplir la tâche vous-même ou la confier à un ou plusieurs membres de la guilde. Dans tous les cas, le choix vous appartient.

Voleur Errant

Un Voleur de niveau Nominal qui choisit de ne pas établir de repaire ni de s'installer dans la guilde locale est un Voleur errant est appelé forban.
1. Un forban reste membre de la Guilde des Voleurs, mais n'est obligé de s'y rendre qu'une fois par an.
2. Une fois devenu forban, le Voleur ne peut plus jamais devenir maître de guilde dans une branche établie. Il peut cependant lancer une nouvelle branche, si le maître général de la guilde l'y autorise.
3. Un forban a une chance (vérifiée par le MD une fois par semaine de jeu) de découvrir des cartes au trésor ou des rumeurs concernant l'emplacement de trésors importants.
4. Un forban peut se rendre dans n'importe quelle branche de la guilde des Voleurs pour voir le maître de guilde afin d'obtenir informations, tuyaux et rumeurs. S'il désire de l'aide, la guilde lui permettra d'embaucher plusieurs Voleurs de bas niveau à titre temporaire.

Nain

Caractéristique Principale : Force.
Score Minimum : Constitution 9 ou plus.
Bonus d'Expérience : 5 % pour Force de 13 à 15, 10% pour Force de 16 à 18.
Dés de Vie : 1d8 par niveau jusqu'au niveau 9. À partir du niveau 10, + 3 PV par niveau et les modificateurs de Constitution ne s'appliquent plus.
Niveau Maximum : 12.
Armure : N'importe laquelle ; boucliers autorisés.
Armes : N'importe quelle arme de mêlée petite ou moyenne ; arcs courts et arbalètes autorisées mais arcs longs interdits.
Capacités Spéciales : Manœuvres de Guerrier (Charge à la Lance et Manœuvres à la lance contre Charge au 1er niveau ; à 660.000 PX, Options de Combat du Guerrier); la moitié des dégâts infligés par les sorts à 1.400.000 PX ; infravision ; langues supplémentaires (Nain, Gnome, Gobelin, Kobold); 1 chance sur 3 de détecter des pièges, des parois coulissantes, des couloirs en pente, de nouvelles constructions.

Les Nains sont des personnages de petite taille, trapus, hauts d'environ 1,20 m et pesant autour de 70 kg. Les Nains ont de longues barbes et celles des Naines sont courtes. Leur peau est brunâtre et leurs cheveux brun foncé, gris ou noir.
Têtus mais pragmatiques, les Nains aiment la bonne chère et les boissons fortes. Ils apprécient l'artisanat de belle facture et adorent l'or.
Les Nains sont de rudes Guerriers résistants à la magie, comme le montrent leurs jets de sauvegarde. Un personnage Nain doit avoir au moins



Table d'Expérience du Nain

Niveau	PX	Rang d'Attaque
1	0	
2	2.200	
3	4.400	
4	8.800	
5	17.000	
6	35.000	
7	70.000	
8	140.000	
9	270.000	
10	400.000	
11	530.000	
12	660.000*	C
	800.000	D
	1.000.000	E
	1.200.000	F
	1.400.000**	G
	1.600.000	H
	1.800.000	I
	2.000.000	J
	2.200.000	K, t
	2.400.000	L
	2.600.000	M

*Obtient Options de Combat de Guerrier. Deux attaques/round
**Ne subit plus que la moitié des dégâts des sorts ou équivalents
t Trois attaques/round



Table : Jets de Sauvegarde du Nain

Niveau	**1-3**	**4-6**	**7-9**	**10-12**
Poison/Rayon Mortel	8	6	4	**2**
Baguette Magique	9	7	5	3
Paralysie/Pétrification	10	8	6	4
Souffle de Dragon	13	10	7	4
Bâtonnet/Bâton/Sort	12	9	6	3

un score de Constitution de 9. Bien que la classe de Nain diffère à bien des égards de celle de Guerrier, leurs tâches sont assez similaires.
Ce sont deux classes combattantes, qui utilisent les mêmes stratégies au combat. Lisez la description du Guerrier pour quelques conseils à ce sujet.
Les Nains ne peuvent atteindre que le niveau 12 au maximum.
Cependant, cette limitation est équilibrée par les facultés spéciales du Nain, telles que l'infravision, les aptitudes de détection et de meilleurs jets de sauvegarde.
Les Nains sont de redoutables combattants, quel que soit leur niveau.
Les familles Naines sont organisées en clans.

Détails de la Classe

Caractéristique Principale :
La caractéristique principale d'un Nain est la Force. Si un Nain a un score de Force de 13 à 15, le personnage obtient un bonus de 5 % à l'expérience gagnée et si sa force est de 16 à 18 ans, le bonus est de 10 %.
Score Minimal : Un personnage Nain doit avoir un score de Constitution de 9 ou plus pour être joué.
Dés de Vie : Lancer un dé à 8 faces (1d8) pour déterminer les points de vie d'un Nain. Un Nain commence avec 1d8 (1-8) points de vie (plus bonus de Constitution) et gagne 1d8 points de vie supplémentaires (plus bonus) à chaque niveau d'expérience. Trois points de vie sont gagnés par niveau après le niveau 9.
Armure : Un Nain peut porter n'importe quel type d'armure, et peut utiliser un bouclier.



Armes : Un Nain peut utiliser n'importe quelle arme de mêlée petite ou moyenne. (Pour les termes « petite » et « moyenne », voir la *Table des Armes* au Chapitre 4.) Ils ne peuvent pas utiliser d'arcs longs, seulement les courts et les arbalètes.

Facultés Spéciales

Attaques Spéciales : Les Nains sont de bons combattants. Comme les Guerriers, ils connaissent *Charge à la Lance* et *Manœuvres à la Lance contre la Charge*.
Lorsqu'un Nain atteint 660.000 PX, il gagne les Options de Combat de Guerrier (voir « Manœuvres en Combat » au Chapitre 8).
Pour les attaques multiples, deux attaques sont possibles à 660.000 PX, et trois attaques à 2.200.000 PX. Un Nain n'a jamais droit à quatre attaques par round.
Les options « coup puissant » et « parade » sont utilisables, mais « désarmement » ne peut être utilisé avec succès contre un adversaire de taille géante. (Un adversaire géant est tout monstre décrit comme un géant, un animal géant, un gargantua ou de l'avis du MD, énorme.)

Défenses Spéciales : Les Nains expérimentés deviennent plus résistants à la magie. Quand il atteint le seuil de 1.400.000 PX, un Nain ne subit plus que la moitié des dégâts de tout sort ou effet de sort (d'un objet magique ou des étranges pouvoirs de monstres comme les yeux du spectateur) mais pas des effets de souffle d'un dragon.
Diviser les dégâts obtenus par 2 arrondis à l'inférieur. Si l'effet autorise un jet de Sauvegarde, une réussite indique qu'il ne subit qu'un quart des dégâts et diviser alors les dégâts obtenus par 4 arrondis à l'inférieur. (Le minimum de dégâts subit est 1.)

Infravision : Les Nains sont doués d'infravision en plus de leur vue normale et peuvent voir jusqu'à 18 m dans l'obscurité. L'infravision est l'aptitude à distinguer les ondes de chaleur, ou leur absence. Un éclairage normal ou magique empêche l'utilisation de l'infravision. Avec l'infravision, ce qui est chaud apparaît en rouge, et ce qui est froid en bleu. Par exemple, une créature s'approchant est perçue comme une silhouette rouge, laissant derrière elle des empreintes de pas légèrement rougeâtres. Un bassin d'eau froide

apparaîtrait bleu foncé. Même les objets ou créatures qui sont à la même température que l'air ambiant (tels qu'une table ou un squelette) peuvent être vaguement distingués grâce à l'infravision. Sans mouvement, les objets sont perçus très faiblement et en mouvement, ils apparaissent comme des formes floues mais d'un bleu clair très visible. L'infravision ne permet pas de lire. Un personnage peut reconnaitre à l'infravision un individu uniquement s'il se trouve à moins de 3 mètres de distance, sauf s'il possède un trait distinctif (comme mesurer 2 mètres 50 ou marcher avec une béquille).

Langues : En plus de la langue commune et d'alignement, un Nain peut parler les langues des Nains, Gnomes, Gobelins et Kobolds.

Détection : Les Nains peuvent parfois détecter des pièges (uniquement ceux encastrés dans la maçonnerie ou des matériaux de construction lourds). Ils peuvent parfois détecter les murs coulissants, la pente d'un couloir et les constructions récentes. Si votre Nain veut rechercher ce genre de choses dans une zone, indiquez-le au MD. Vous avez une chance sur trois d'y parvenir. Le MD lance 1d6, un résultat de 1 ou 2 indiquant la réussite, s'il y a quelque chose à détecter. Vous pouvez effectuer une détection de chaque type. Vous devez indiquer au MD que vous voulez détecter quelque chose, ce n'est jamais automatique.
Exemple, vous déclarez : « J'examine ce mur pour voir s'il coulisse ». Le MD, sachant qu'effectivement il coulisse, lance 1d6 et obtient 2. Le MD répond : « Oui, il semble coulisser ».

Hauts Niveaux d'Expérience

Lorsqu'un Nain atteint le niveau Nominal (9ème), il est généralement appelé Seigneur Nain (ou Dame Naine, pour les femmes). Il peut construire une forteresse. À moins qu'il n'ait abandonné son clan Nain et qu'il vive parmi les humains, elle devrait avoir la forme d'une caverne souterraine complexe située sous les montagnes ou les collines. (S'il vit parmi les humains, il peut construire n'importe quelle habitation en pierre à la mode humaine à la place, mais voudra toujours y relier un complexe souterrain.) Il ne peut recruter que des mercenaires Nains mais n'a pas de restriction raciale pour les autres métiers.

Elfe

Caractéristique Principale : Force et Intelligence.
Score Minimum : Intelligence 9 ou plus.
Bonus d'Expérience : 5 % pour une Force de 13 ou plus et Intelligence de 13-15, 10% pour Force de 13 ou plus et Intelligence de 16-18.
Dés de Vie : 1d6 par niveau jusqu'au niveau 9. Au niveau 10, +2 points de vie (Pas de modificateur de Constitution).
Niveau Maximum : 10.
Armure : Toutes ; boucliers autorisés.
Armes : N'importe lesquelles.
Capacités Spéciales : Manœuvres de Guerrier (Charge à la Lance et Manœuvres à la Lance contre la Charge; à 850.000 PX, Options de Combat de Guerrier) ; Moitié des dégâts infligés par le souffle des dragons à 1.600.000 PX ; Infravision ; Langues supplémentaires (Elfe, Gnoll, Hobgobelin, Orc); 1 chance sur 3 de détecter les portes secrètes et cachées ; Immunité à la paralysie des goules; Sorts magiques.

L'Elfe est un personnage fin et gracieux, avec des traits délicats et des oreilles pointues. Il mesure entre 1,50 et 1,65 m et pèse environ 55 kg. Les Elfes peuvent utiliser toutes armes et armures, et lancer des sorts Magiques. Ils peuvent donc s'avérer des amis précieux (ou des adversaires redoutables), mais préfèrent généralement passer leur temps à festoyer dans les clairières ou à batifoler dans les bois. Ils se rendent rarement dans les cités humaines. Fascinés par la magie, ils ne se lassent jamais de collectionner des sorts ou des objets magiques, particulièrement s'ils sont magnifiquement travaillés. Un personnage Elfe doit avoir un score d'Intelligence au moins égal à 9 à sa création.
Les Elfes tiennent à la fois des Guerriers et des Magiciens. Lisez la description de la classe de Guerrier pour quelques astuces sur la façon de jouer un combattant, mais se souvenir que votre Elfe n'a pas autant de points de vie qu'un Guerrier. Assurez-vous que votre personnage n'est pas gravement blessé avant d'entrer dans la bataille, sinon, restez en arrière et aidez ceux qui se battent avec votre magie, comme un Magicien.
Un Elfe ne peut progresser que jusqu'au 10ème niveau. Cependant, cette limitation est équilibrée par les facultés spéciales de l'Elfe, en particulier l'association des aptitudes au combat et du lancer de sorts. Cette combinaison rend un Elfe bien plus puissant qu'un humain du même niveau.
Les Elfes n'engagent que des Elfes comme mercenaires, mais peuvent employer des spécialistes et suivants de n'importe quelle race. Un Elfe peut effectuer une réception de charge et (lorsqu'il est à cheval) charger lui-même à la lance, suivant la description donnée pour le Guerrier.
Les familles Elfes vivent en clans.

Détails de la Classe

Caractéristique Principale : Les Elfes ont deux Caractéristique Principales, la Force et l'Intelligence.
Si un Elfe a un score de 13 ou plus dans les deux scores de capacité, il obtient un bonus de 5% aux points d'expérience gagnés. Si son score d'Intelligence est de 16 à 18 et sa Force est 13 ou plus, le bonus est de 10 %.
Score Minimum : Un personnage Elfe doit avoir une Intelligence de 9 ou plus pour être joué.
Dés de Vie : Lancer un dé à 6 faces (1d6) pour déterminer les points de vie d'un Elfe. Un Elfe commence avec 1d6 (1-6) points de vie (plus bonus de Constitution, le cas échéant) et gagne 1d6 points de vie supplémentaires (plus bonus) à chaque niveau d'expérience. Deux points de vie sont gagnés au niveau 10 (Bonus de Constitution non applicable).
Armure : Un Elfe peut porter n'importe quel type d'armure et de bouclier.
Armes : Un Elfe peut utiliser n'importe quelle arme.

Facultés Spéciales

Après avoir atteint le niveau maximal, les Elfes peuvent encore améliorer leurs capacités de combat en étudiant auprès des humains. Mais ce processus est lent, du fait de leur intérêt additionnel pour la magie.
Consultez la table des jets pour toucher ci-dessous pour plus de détails. Quand son total de PX atteint 850.000, l'Elfe acquiert les Options de Combat du Guerrier (voir leur description sous « Manœuvres de Combat »). Pour les attaques multiples, deux attaques sont possibles à 850.000 PX et trois attaques à 2.600.000 PX. Un Elfe n'a jamais droit à quatre attaques par round. Les options « coup puissant », « parade » et « désarmement » sont utilisables.

Table d'Expérience de l'Elfe

			Sorts/Niveau				
Niveau	**PX**	**Rang d'Attaque**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
1	0		1	-	-	-	-
2	4.000		2	-	-	-	-
3	8.000		2	1	-	-	-
4	16.000		2	2	-	-	-
5	32.000		2	2	1	-	-
6	64.000		3	2	2	-	-
7	120.000		3	3	2	1	-
8	250.000		4	3	2	2	-
9	400.000		4	4	3	2	-
10	600.000	C	5	4	3	2	1
	850.000*	D					
	1.100.000	E					
	1.350.000	F					
	1.600.000**	G					
	1.850.000	H					
	2.100.000	I					
	2.350.000	J					
	2.600.000	K t					
	2.850.000	L					
	3.100.000	M					

*Obtient les Options de Combat de Guerrier. Deux attaques/round.
**Ne subit automatiquement que la moitié des dégâts des souffles
t Trois attaques/round.

Table : Jets de Sauvegarde de l'Elfe

Niveau	1-3	4-6	7-9	10
Poison/Rayon Mortel	12	8	4	2
Baguette Magique	13	10	7	4
Paralysie/Pétrification	13	10	7	4
Souffle de Dragon	15	11	7	3
Bâtonnet/Bâton/Sort	15	11	7	3



Défenses Spéciales : L'Elfe expérimenté devient plus résistant au souffle des dragons.
Quand il atteint le seul des 1.600.000 PX, un Elfe ne subit plus que la moitié des dégâts de toute attaque de souffle (particulièrement les souffles de dragons, mais aussi toutes sortes d'attaques par souffle).
Si le souffle autorise une sauvegarde, un jet réussi indique que l'Elfe ne subit qu'un quart des dégâts. Le personnage subit 1 point de dégâts minimum.

Infravision : Les Elfes ont une infravision identique à celle de Nains. Voir la description de l'infravision dans l'explication des facultés spéciales des Nains.

Langues : En plus des langues de tous les personnages, le commun et le langage d'alignement, un Elfe peut parler les langues des Elfes, des Gnolls, des Hobgobelins et des Orcs.

Immunité contre la Paralysie des Goules : Tous les Elfes sont naturellement immunisés contre les attaques paralysantes des goules. D'autres types de paralysie, comme celle des vers charognards ou des cubes gélatineux, peuvent par contre les affecter.

Sorts : Les Elfes peuvent lancer des sorts de la même façon que les Magiciens. Les Elfes doivent se plier à toutes les règles concernant les sorts de Magicien (mais pas aux autres règles imposées à cette classe). Les règles des sorts sont décrites au Chapitre 3.

Détection : Les elfes sont plus doués que les autres personnages pour repérer les passages secrets et les portes cachées.
Si votre elfe veut rechercher les portes cachées dans une zone, dites-le à votre Maître du Donjon. Le MD lancera 1d6, un résultat de 1 ou 2 indiquant la réussite s'il y a une porte à trouver. Vous pouvez effectuer une détection par porte.
Vous devez informer votre MD que vous les recherchez ; la détection n'est jamais automatique.

Exemple : Vous déclarez : « J'examine ce mur pour voir s'il y a des passages secrets ». Le MD, sachant qu'il y en a un, lance 1d6 et obtient un résultat de 2. Il vous répond : « Oui, tu trouves une porte secrète ».

Hauts Niveaux d'Expérience

Lorsqu'il atteint le niveau nominal (9ème), un Elfe, souvent appelé Seigneur Magicien (s'il s'agit d'un homme) ou Dame Mage (si femme) peut construire un type spécial de forteresse au cœur de la forêt. Cette place forte doit se fondre de façon plaisante avec son environnement, généralement un site naturel d'une grande beauté.
Parmi les emplacements habituels, citons le sommet des grands arbres, la lisière d'un vallon tranquille ou l'arrière une cascade. Du fait des efforts nécessaires pour l'embellir, une forteresse de pierre coûte le double d'une forteresse normale.
Une fois la forteresse terminée, le personnage se lie d'amitié avec les animaux de la forêt (oiseaux, lapins, écureuils, renards, ours, etc.). Tous les animaux normaux dans un rayon de 8 km autour de la forteresse sont amicaux envers les Elfes qui l'habitent. Les animaux pourront les avertir de l'approche d'inconnus, porter des nouvelles, transmettre de brefs messages à des personnes à proximité, etc. En échange de ces services, les animaux compteront sur l'aide et la protection des Elfes.



Petite-Gens

Caractéristique Principale : Force et Dextérité.
Autres Exigences : Dextérité de 9 ou plus et Constitution de 9 ou plus.
Bonus d'Expérience : 5 % pour Force ou Dextérité à 13 ou plus, 10% pour Force et Dextérité de 13 ou plus.
Dés de Vie : 1d6 par niveau jusqu'au niveau 8.
Niveau Maximum : 8.
Armure : Toutes et bouclier autorisé ; l'armure doit être à la taille.
Armes : Toute arme de mêlée petite ; arc court ; arbalète légère.
Capacités Spéciales : Manœuvre de Guerrier (Charge à la Lance, Manœuvre à la Lance contre la Charge); à 900.000 PX, Options de Combat de Guerrier) ; Bonus de combat (- 2 à la CA contre monstres plus grands que la taille humaine, +1 à Jet d'Attaque avec armes à projectiles, + 1 à l'initiative) ; la moitié des dégâts des sorts à 300.000 PX, la moitié des dégâts du souffle des dragons à 2.100.000 PX ; 90 % de chance de se cacher immobile dans les bois, 33 % de chance de se cacher immobile dans des intérieurs de bâtiments faiblement éclairés.

Les Petites-Gens sont des personnages demi-humains de très petite taille, qui ressemblent beaucoup à des enfants humains aux oreilles légèrement pointues. Un Petite-Gens mesure environ 90 cm de haut et pèse autour de 30 kg. Ils portent rarement la barbe.
Ils sont extravertis mais pas d'une bravoure exceptionnelle, les trésors ne représentant pour eux qu'un moyen d'obtenir davantage de confort domestique (auquel ils sont très attachés).
Ils préfèrent vivre dans des zones rurales agréables près de collines et de ruisseaux doux.
Lorsqu'ils ne travaillent pas ou ne partent pas à l'aventure, les Petites-Gens passent la plupart de leur temps à manger, boire, parler, se retrouver entre amis et se détendre.
Leurs communautés sont appelées des Comtés et leur représentant porte-parole s'appelle un shérif. Les familles des Petites-Gens vivent dans des clans.
Les Petites-Gens sont des créatures des bois et s'entendent généralement bien avec les Elfes. Leurs facultés spéciales sont liées à la vie au grand air.
Les Petites-Gens se comportent de façon similaire aux Guerriers et aux Nains. Les jets de sauvegarde des Petites-Gens sont aussi bons que ceux des Nains.
Les Petites-Gens ne peuvent progresser que jusqu'au niveau 8.
Cette limitation est équilibrée par leurs facultés spéciales dans les régions boisées, leurs meilleurs jets de sauvegarde et leurs bonus au combat.

Détails de la Classe

Caractéristique Principale : Un Petite-Gens a deux Caractéristiques Principales, la Force et la Dextérité. Si l'un ou l'autre de ces scores est de 13 ou plus, le personnage bénéficie d'un bonus de 5 % sur les PX gagnés. Si ces deux scores sont de 13 ou plus, le bonus en PX est de 10%.
Scores Minimaux : Un personnage Petite-Gens doit avoir des scores de 9 ou plus à la fois en Dextérité et en Constitution.
Dés de Vie : Lancer un dé à 6 faces (1d6) pour déterminer les points de vie d'un Petite-Gens. Un Petite-Gens commence avec 1d6 (1-6) points de vie (plus modificateur de Constitution, le cas échéant) et gagne 1d6 points de vie supplémentaires (plus bonus de constitution) à chaque niveau.
Armures : Un Petite-Gens peut porter tout type d'armure et utiliser un bouclier. Cependant, leur armure et bouclier doivent être spécialement fabriqués pour leur petite taille. Même une armure de Nain est trop grande pour eux.
Armes : Un Petite-Gens peut utiliser toute arme de mêlée petite et peut utiliser les arcs courts et les arbalètes légères. Consultez la *Table des Armes* au Chapitre 4 pour la taille des armes.

Bonus en Combat

Tous les Petites-Gens gagnent les bonus suivants lorsqu'ils combattent :

Bonus de -2 à la CA lorsqu'il est attaqué par une créature plus grande qu'un homme (une CA de 6 devient 4).
Bonus de +1 au jet d'attaque lors de l'utilisation d'arme à projectile.
Bonus de +1 à l'initiative individuelle : Voir le Chapitre 8 pour plus de détails sur l'Initiative.
Une créature est considérée plus grande qu'un homme quand « géant », « gargantuesque » ou « énorme » est indiquée dans sa description. Elle est également plus grande qu'un homme s'il s'agit d'une créature du monde réel que le MD considère plus grande qu'un homme (par exemple, un cheval).

Table : Expérience du Petite-Gens

Niveau	PX	Rang d'Attaque
1	0	
2	2.000	
3	4.000	
4	8.000	
5	16.000	
6	32.000	
7	64.000	
8	120.000	A
	300.000*	B
	600.000	C
	900.000**	D
	1.200.000	E
	1.500.000	F
	1.800.000	G
	2.100.000	H t
	2.400.000	I
	2.700.000	J
	3.000.000	K t t
	2.000.000	J
	2.200.000	K, t
	2.400.000	L
	2.600.000	M

*Ne subit plus que la moitié des dégâts des sorts ou équivalents
**Obtient les Options de Combat de Guerrier et 2 attaques/round
**Ne subit automatiquement que la moitié des dégâts des souffles
t t Trois attaques/round

En règle générale, tout créature non-humanoïde dont la taille n'est pas précisée dans sa description est considérée plus grande qu'un homme si elle a 4 DV ou plus.

Attaques Spéciales : En combat, un Petite-Gens peut utiliser *Manœuvre à la Lance contre la Charge*, décrite au Chapitre 8 sous « Manœuvres de Combat ».
Ils sont trop petits utiliser *Charge à la Lance* cependant.
Lorsque le Petite-Gens atteint 900.000 PX, il gagne les Options de Combat de Guerrier. Pour les attaques multiples, deux attaques sont possibles à 900.000 PX, et trois attaques à 3.000.000 PX.
Les options « Coup Puissant » et « Parade » sont utilisables, mais l'option « Désarmement » ne peut être utilisée efficacement contre un adversaire de taille géante.

Défenses Spéciales: Le Petite-Gens expérimenté devient plus résistant à la magie comme aux souffles. Quand le personnage atteint le seuil de 300.000 PX, il ne subit automatiquement que la moitié des dégâts infligés par un sort ou effet de sort (comme celui d'un objet magique). Si l'effet autorise un jet de sauvegarde, une réussite indique que le Petite-Gens ne subit que le quart des dégâts. De plus, quand il atteint le seuil des 2.100.000 PX, il ne subit automatiquement que la moitié des dégâts de toute attaque de souffle (en particulier du souffle des dragons, mais aussi de toutes sortes d'attaques de souffle). Si le souffle autorise un jet de sauvegarde, une réussite indique que le Petite-Gens ne subit que le quart des dégâts. Le personnage subit au minimum 1 point de dégâts.

Capacités Forestières et de Dissimulation : En extérieur, les Petites-Gens sont difficiles à repérer, car ils ont la capacité de « disparaître » dans les bois ou les broussailles en se fondant avec l'environnement. Dans ce type de terrain, on ne peut les détecter que 10% du temps (le MD jette les dés).
Les Petites-Gens peuvent même se cacher dans les donjons, mais avec des chances de succès moindres. Sous un éclairage normal, si un Petite-Gens trouve un coin d'ombre ou un renfoncement où se cacher (en restant absolument silencieux et immobile), sa tentative réussit une fois sur trois. Pour utiliser cette faculté, avertissez votre MD. Le MD lance 1d6, un résultat de 1 ou 2 indique un succès, tant que le personnage ne bouge pas et ne fait aucun bruit. La lumière magique, comme le sort clérical de *lumière*, fait échouer la tentative. Si le personnage porte une source de lumière, il lui sera impossible de se dissimuler.

Hauts Niveaux d'Expérience

Un Petite-Gens atteignant le niveau 8 est généralement désigné avec le titre de Shérif. Ce n'est peut-être qu'un titre honorifique ou bien le personnage est élu au poste de shérif local. Quel que soit son niveau, un Petite-Gens peut construire une forteresse chaque fois qu'il a l'argent et l'envie. La forteresse attire toute une communauté d'autres Petites-Gens si elle est construite dans un endroit adapté à leurs goûts.

Table : Jets de Sauvegarde du Petite-Gens

Niveau	1-3	4-6	7-8
Poison/Rayon Mortel	8	5	2
Baguette Magique	9	6	3
Paralysie/Pétrification	10	7	4
Souffle de Dragon*	13	9	5
Bâţonnet/Bâton/Sort**	12	8	4

* À 2.100.000 PX, les Petites-Gens ne subissent que la moitié des dégâts des souffles, ou un quart si le jet de sauvegarde est réussi.
** À 300.000 PX, les Petites-Gens ne subissent que la moitié des dégâts des sorts, ou un quart si le jet de sauvegarde est réussi.

Druide (Optionnel)

Caractéristique Principale : Sagesse.
Autre Prérequis :
Alignement Neutre.
Bonus d'Expérience : +5 % pour Sagesse entre 13 et 15, +10% pour Sagesse entre 16 et 18.
Dés de Vie : À partir du niveau 10, + 1 point de vie par niveau et aucun modificateur de Constitution ne s'applique.
Niveau Maximum : 36. Le Druide doit défier et vaincre un autre Druide à partir du niveau 30.
Armure : Armure en cuir ; bouclier autorisé si fait uniquement de bois et de cuir.
Armes : Toutes les armes non tranchantes/non perforantes fabriquées sans métal.
Facultés Spéciales : Sorts (druidiques et cléricaux).



Un Clerc neutre de niveau 9 à 29 peut choisir d'étudier la nature au lieu de vivre dans les régions civilisées. S'il le fait, il change de classe de personnage et devient Druide. Pour devenir Druide, le Clerc doit trouver et vivre dans une maison isolée dans les bois, méditant pour un à quatre mois (1d4 lancé par le MD).
Durant cette période, un Druide de niveau supérieur (généralement allié de niveau 25 ou plus) trouve le Clerc, met à épreuve sa valeur et lui enseigne les principes de la philosophie et de la magie druidique.
Le nouveau Druide peut alors rejoindre le royaume des Druides.
Un Druide est purement Neutre, jamais Loyal ni Chaotique. Le Druide consacre sa vie à l'équilibre de toutes choses et à l'étude de la nature. Les objets et l'équipement des Druides sont tous faits de matériaux autrefois vivants (cuir, bois, etc.). Les choses mortes qui n'ont jamais été vivantes sont répulsives pour un Druide. Le personnage fera tout pour ne pas les utiliser ou les toucher. Cependant, le personnage ne s'oppose pas si d'autres utilisent des choses « mortes ». Ainsi, un Druide est un personnage difficile à jouer, mais ce rôle peut être aussi divertissant.

Les Druides, contrairement aux Clercs, n'ont pas le pouvoir de renvoi des morts-vivants et ont donc des raisons de les craindre. Ils peuvent demander assistance à des Ordres de zones urbaines si des morts-vivants menacent leurs domaines.
Chaque Druide vit, protège et entretient un domaine forestier. Les Druides doivent vivre en milieu naturel et ne peuvent pas vivre dans une ville ou un village. Les Druides ne se considèrent pas comme des propriétaires, mais plutôt comme des gardiens. Presque tous les arbres de leur forêt sont choyés par le Druide. Bien que des dégâts mineurs aux forêts face partie de la vie, les Druides punissent la destruction maléfique délibérée des arbres ou de la Nature. Même les monstres chaotiques savent cela et évitent de nuire aux choses des bois, de peur d'encourir la colère du Druide local. Le MD et les joueurs doivent s'assurer de ne pas abuser de ce rôle protecteur. Par exemple, un groupe cherchant de la nourriture n'est pas attaqué par un Druide à moins qu'il n'ait tué plus d'animaux qu'il ne peut manger, abattu des arbres sans motif, etc.
La batailles entre la Loi et le Chaos n'est pas l'affaire des Druides, et ils ne peuvent que les observer de loin, n'aidant aucune des deux parties.
Un Druide n'est pas amical automatiquement envers un groupe de personnages qui accomplissent de bonnes actions dans la forêt. Cependant, l'aider à la lutte contre une énorme catastrophe pourrait faire gagner la gratitude, voir l'amitié d'un Druide.
Si le Druide change d'alignement, il conserve toutes les facultés cléricales et les sorts cléricaux que les Druides peuvent utiliser (mais ne retrouve pas sa faculté de renvoi les morts-vivants) et il perd tout avantage de Druide, y compris les sorts druidiques à moins qu'il ne repasse à l'alignement neutre.
Les Druides ont des facultés inhabituelles qui les aident dans leur rôle forestier, mais ils ont aussi de nombreuses restrictions. Celles-ci sont décrites ci-dessous.

Table : Jets de Sauvegarde du Druide

Niveau	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
Poison/Rayon Mortel	7	6	5	4	3	2	2
Baguette Magique	8	7	6	5	4	3	2
Paralysie/Pétrification	10	8	6	5	4	3	2
Souffle de Dragon	12	10	8	6	4	3	2
Bâtonnet/Bâton/Sort	11	9	7	5	4	3	2

Table d'Expérience du Druide

		Sorts/Niveau						
Niveau	**PX**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**
9	200.000	3	3	3	2	-	-	-
10	300.000	4	4	3	2	1	-	-
11	400.000	4	4	3	3	2	-	-
12	500.000	4	4	4	3	2	1	-
13	600.000	5	5	4	3	2	2	-
14	700.000	5	5	5	3	3	2	-
15	800.000	6	5	5	3	3	3	-
16	900.000	6	5	5	4	4	3	-
17	1.000.000	6	6	5	4	4	3	1
18	1.100.000	6	6	5	4	4	3	2
19	1.200.000	7	6	5	4	4	4	2
20	1.300.000	7	6	5	4	4	4	3
21	1.400.000	7	6	5	5	5	4	3
22	1.500.000	7	6	5	5	5	4	4
23	1.600.000	7	7	6	6	5	4	4
24	1.700.000	8	7	6	6	5	5	4
25	1.800.000	8	7	6	6	5	5	4
26	1.900.000	8	7	7	6	6	5	5
27	2.000.000	8	8	7	6	6	6	5
28	2.100.000	8	8	7	7	7	6	5
29	2.200.000	8	8	7	7	7	6	6
30	2.300.000	8	8	8	7	7	7	6
31	2.400.000	8	8	8	7	7	7	6
32	2.500.000	9	8	8	8	8	7	7
33	2.600.000	9	9	8	8	8	8	7
34	2.700.000	9	9	9	8	8	8	8
35	2.800.000	9	9	9	9	9	8	8
36	2.900.000	9	9	9	9	9	9	9

Détails de la Classe

Caractéristique Principale : La caractéristique principale d'un Druide est la Sagesse. Si un Druide a un score de Sagesse de 13 à 15, le personnage obtient un bonus de 5% aux PX gagnés, si sa Sagesse est de 16 à 18, il obtient un bonus de 10% des PX.
Dés de Vie : Un personnage ne peut pas devenir Druide jusqu'à ce qu'il ait atteint au moins le niveau Nominal (9ème niveau) en tant que Clerc. C'est pourquoi, dès lors, il ne reçoit plus qu'un point de vie par niveau après le niveau 9.
Armure : Le Druide ne peut pas porter d'armure métallique ou utiliser d'objets métalliques. Il peut porter une armure de cuir et des boucliers en bois et en cuir.
Armes : Le Druide ne peut pas utiliser d'armes perforantes ou tranchantes, ni qui contiennent du métal. Il peut embaucher des artisans pour réaliser des versions entièrement en bois d'armes qui coûtent 50% de plus que leurs homologues, mais se comportent par ailleurs de manière identique.

Facultés et Restrictions

Sorts de Druide : Le Druide peut lancer tous les sorts cléricaux (à l'exception de ceux qui affectent le bien ou le mal, comme décrit ci-dessous). Il a également accès à une liste spéciale de sorts druidiques, que les Clercs normaux ne peuvent pas apprendre. Le Druide ne peut pas lancer plus de sorts par jour qu'un Clerc, mais il peut utiliser les sorts des deux listes, cléricaux et druidiques. Les descriptions des sorts druidiques et cléricaux et les listes de sorts se trouvent au Chapitre 3.
Un Druide ne peut lancer aucun sort qui affecte le Bien ou le Mal (*protection contre le mal* ou *dissipation du mal*, par exemple).
Il doit vivre dans une maison dans les bois, plutôt que dans une ville ou un village. Il peut visiter une ville (même s'il ne s'y sent pas à l'aise), et il préfère toujours dormir dans les zones reculées, dans une grotte ou un autre abri naturel si le temps au mauvais.

Hauts Niveaux d'Expérience

Un Druide reçoit le titre de Druide, qu'il soit homme ou femme. Il n'y a que neuf Druides de niveau 30, sept de niveau 31, cinq du 32ème, quatre du 33ème, trois du 34ème, deux du 35ème, et un du 36ème (le Grand Druide). Lorsque le personnage atteint le niveau 30, il doit trouver et défier l'un des neuf Druides de niveau 30 et ils ne se battront qu'avec la magie et à mains nues, car les armes ne sont pas autorisées. Si le personnage du joueur perd, il reste au niveau 29, perd suffisamment de points d'expérience pour qu'il soit à 1 point d'expérience du niveau 30. Une fois qu'il atteint de nouveau le niveau 30, il peut réessayer, mais ne peut pas lancer un autre défi jusqu'à ce que trois mois ne se soient écoulés depuis son premier défi.

Mystique (Optionnel)

Caractéristique Principale : Force et Dextérité.
Autres Exigences : Sagesse et Dextérité 13 ou plus.
Bonus d'Expérience : +5 % pour Force de 13-15, +10% de 16 à 18.
Dés de Vie : 1d6 par niveau jusqu'au niveau 9. À partir du niveau 10, +2 points de vie par niveau, sans modificateur de Constitution.
Niveau Maximum : 16.
Armure : Ni armures, ni boucliers autorisés.
Armes : Toutes.
Facultés Spéciales : Bonus à la CA, mouvements augmentés et arts martiaux (voir *Table : Facultés Spéciales du Mystique*) ; Au Niveau 9 Charge à la Lance, Manœuvre à la Lance contre la Charge, Options de Combat de Guerrier ; Acrobaties ; Facultés de Voleur ; Facultés de Mystique.

Les Mystiques sont des moines qui suivent une discipline stricte de la méditation, du déni, de l'isolement, et la maîtrise du corps humain. Les Mystiques sont habiles au combat à mains nues. Ils vivent isolés ou en communautés monastiques. Ils partent à l'aventure pour gagner en croissance spirituelle et apprendre les leçons de la vie en dehors du monastère. Ils s'aventurent rarement avec d'autres Mystiques et préfèrent s'attacher à des groupes d'aventuriers hétéroclites. Les Mystiques ne reçoivent de l'expérience des trésors que s'ils en font don aux nécessiteux. De plus, ils doivent verser (la dîme) dix pour cent de leur trésor à leur monastère.
Le serment d'un Mystique est son engagement. Il doit lui être fidèle et s'efforcer de rembourser toutes les dettes. S'il se parjure (enfreint son serment), il est expulsé du monastère, ne peut pas gagner de nouveaux niveaux, perd un niveau par année loin du monastère, et ne peut en rejoindre aucun autre. Le MD peut lui accorder une quête périlleuse pour retrouver son honneur et sa réputation auprès du



monastère. La plupart des Mystiques (75 %) sont loyaux, bien que d'autres alignements soient possibles.
Tous sont totalement dévoués à la discipline mystique, qui n'est ni bonne ni mauvaise, semblable à cet égard à la philosophie druidique. Cependant, les Mystiques s'appuient sur la force intérieure et croient en des choses extraordinaires mais pas aux pouvoirs magiques (plutôt les pouvoirs de la Nature, comme le font les Druides). Les Mystiques sont souvent reconnaissables à leurs robes ou un autre vêtement inhabituel, mais une autre caractéristique distinctive est leur salut. En rencontrant un autre créature présumée pacifique, le Mystique lève le poing, le couvre de l'autre main, et s'incline légèrement. Cela symbolise la salutation (l'inclinaison), prêt à se battre si nécessaire (le poing), mais avec des intentions pacifiques (le poing couvert).

Caractéristique Principale : Le Mystique en a deux, la Force et la Dextérité. Mais comme il doit avoir un score d'au moins 13 en Dextérité pour être un Mystique, c'est son score de Force qui détermine son bonus en expérience. Si le Mystique a un score de Force entre 13 et 15 le personnage bénéficie d'un bonus de 5 % aux PX gagnés, et entre 16 et18, il gagne un bonus de 10%.
Scores Minimums : Un personnage Mystique doit avoir des scores de 13 ou mieux en Sagesse et Dextérité.
Dés de Vie : Lancer un dé à 6 faces (1d6) pour déterminer les points de vie d'un Mystique. Un Mystique commence avec 1d6 (1-6) points de vie (plus bonus de Constitution) et gagne 1d6 points de vie supplémentaires (plus bonus de Constitution) à chaque niveau. Deux points de vie sont gagnés par niveau au-delà du niveau 9 (le bonus de Constitution ne s'applique plus).
Armure : Les Mystiques ne portent jamais d'armure, ni n'utilisent jamais de protections magiques (comme des anneaux, des capes, etc.). Ils ne comptent que sur leur discipline comme protection.
Armes : Les Mystiques sont entraînés à utiliser toutes les armes mais tous les Mystiques ne les utilisent pas. À hauts niveaux, les Mystiques voyagent surtout sans armes, ou uniquement avec un bâton de marche.

Facultés Spéciales

Les Mystiques ont beaucoup de facultés spéciales pour compenser leur interdiction de porter une armure ou de posséder des biens personnels.
Nous allons les décrire ci-dessous et dans la *Table : Facultés Spéciales du Mystique*.

Niveau : Cette colonne indique le niveau du Mystique.

Table d'Expérience du Mystique

Niveau	PX
1	0
2	2.000
3	4.000
4	8.000
5	16.000
6	32.000
7	64.000
8	120.000
9	240.000
10	360.000
11	480.000
12	600.000
13	720.000
14	840.000
15	960.000
16	1.080.000

Table : Facultés Spéciales du Mystique

Niveau	CA	MV	#AT	Dégâts	Facultés
1	9	36	1	1d4	
2	8	40	1	1d4+1	Réflexe
3	7	43	1	1d6	
4	6	46	1	1d6+1	Auto-Guérison
5	5	49	2	1d8	
6	4	52	2	1d8+1	Langage Animal
7	3	55	2	1d10	
8	2	58	2	1d12	Résistance
9*	1	61	3	2d8	
10	0	64	3	2d10	Langage Universel
11	-1	67	3	2d12	
12	-2	73	3	3d8+1	Blocage Mental
13	-3	79	4	4d6+2	
14	-4	85	4	5d6	Disparition
15	-5	91	4	4d8	
16	-6	97	4	3d12	Toucher Doux

*Obtient les Options de Combat de Guerrier (sans attaque multiple). Peuvent être utilisées avec ou sans arme.

CA : Cette colonne indique sa CA. Le Mystique ne peut pas porter d'armure mais sa CA diminue à mesure qu'il gagne en expérience en raison de son habileté à se déplacer.
MV : Cette colonne indique le mouvement du Mystique. Le Mystique de premier niveau se déplace à la même vitesse que les autres personnages sans armure mais il apprend à se déplacer extrêmement vite en montant de niveau.
#AT : Les Mystiques sont des combattants très efficaces. Au fur et à mesure qu'ils montent en niveaux, ils sont capables d'attaquer plusieurs fois par round et cette colonne indique le nombre. On se réfère à cette colonne uniquement lorsqu'ils attaquent à mains nues.
Dégâts : Lorsque les Mystiques se battent à mains nues, on utilise cette colonne pour déterminer le montant des dégâts qu'ils infligent. Ils ajoutent leur Bonus de Force à ce montant de dégâts.

Arts Martiaux : Les Mystiques sont capables de se battre très efficacement sans l'aide d'armes ou de magie. Ils apprennent une technique de combat à mains nues dans le cadre de leur formation mystique qu'ils appellent « discipline », mais d'autres l'appellent souvent « arts martiaux ».
La discipline implique de l'entraînement physique, de la méditation, de la philosophie et la compréhension des forces de l'univers.
Les Mystiques apprennent à résoudre des situations difficiles pacifiquement lorsque cela est possible et c'est pour cela que les Mystiques ne se soucient guère qu'on appelle leur discipline « arts martiaux » et que ce terme suggère qu'ils ne fassent que se battre. La discipline des Mystiques est supposée intégrer et améliorer les techniques de combat à mains nues décrites au Chapitre 8.
Comme vous pouvez le voir dans la *Table : Facultés Spéciales du Mystique* ci-jointe, le Mystique peut frapper plus souvent que les humains normaux, esquive mieux les attaques (CA améliorée) et inflige plus de dégâts lors d'un combat à mains nues. Il peut aussi se battre avec des armes et utiliser ses multiples attaques par round avec des armes de mêlée et de jet (pas avec les armes à projectile). De plus, lorsqu'il combat à mains nues, il peut souvent blesser des monstres qui ne peuvent normalement être blessés que par des armes magiques. Bien que les mains d'un Mystique ne soient pas magiques, un Mystique expérimenté peut les utiliser efficacement contre des créatures immunisées aux armes normales, comme indiqué dans la *Table : Équivalent en Arme Magique des Attaques à Mains Nues du Mystique*.
Ses attaques ne gagnent pas l'attaque ou les dégâts bonus de leur équivalent en armes magiques, mais peuvent blesser des créatures comme si l'arme magique indiquée était utilisée. Par exemple, un Mystique de niveau 5 peut toucher et blesser à mains nues une gargouille.

Table : Équivalent en Arme Magique des Attaques à Mains Nues du Mystique

Niveau	1-3
2	Arme en Argent
5	Arme +1
8	Arme +2
11	Arme +3
14	Arme +4
16	Arme +5

Table : Jets de Sauvegarde du Mystique

Niveau	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16
Poison/Rayon Mortel	12	10	8	6	6	5
Baguette Magique	13	11	9	7	6	6
Paralysie/Pétrification	14	12	10	8	7	6
Souffle de Dragon	15	13	11	9	8	7
Bâtonnet/Bâton/Sort	16	14	12	10	9	8

Charge à la Lance, Manœuvre contre la Charge, Options de Combat du Guerrier : Les Mystiques débutants peuvent utiliser *Manœuvre à la Lance contre la Charge*. Ils ne peuvent pas utiliser *Charge à la Lance*.
Au niveau Nominal (9ème), ils obtiennent trois des Options de Combat du Guerrier :
« coup puissant », « parade » et « désarmement », mais pas « attaques multiples ».
Les Options de Combat sont détaillées sous « Manœuvres de Combat » au Chapitre 8.

Acrobaties : Certains Mystiques peuvent également posséder une faculté spéciale appelée acrobaties. Cette faculté spéciale, bien qu'utile, l'empêche de se concentrer pleinement sur ses facultés de combat, c'est pourquoi le Mystique acrobate a un malus de -20% sur toute l'expérience gagnée.
L'acrobatie permet à un Mystique les actions suivantes :
Sauts, Sauts périlleux, Saltos, Chute (pour amortir), Équilibrisme.
Les effets en jeu de cette faculté sont les suivants :
Premièrement, la faculté acrobatique du Mystique intègre toutes les caractéristiques de la compétence générale Acrobaties mentionnée au Chapitre 5.
Deuxièmement, avec un test de faculté réussi, le Mystique peut traverser un terrain accidenté sans modification de sa vitesse de déplacement : il saute par-dessus les obstacles, à travers les tranchées, par-dessus les clôtures basses, etc.
Cela n'affecte pas sa vitesse de voyage quotidien, seulement celle de course et de combat.
Troisièmement, le Mystique peut franchir une ligne ennemie sans avoir à l'éviter ou à la forcer. Avec un test de faculté réussi, il peut rouler entre les jambes d'un adversaire, sauter à la perche en utilisant une lance et franchit ainsi une distance égale à son déplacement en combat. Il ne souffre d'aucun malus à la CA lorsqu'il effectue cette action.
La chance du Mystique d'effectuer l'une de ces actions avec succès est calculée de cette manière :

Test d'acrobatie =
Jet d% contre [3xDex] + [2xNiveau]

Par exemple, un Mystique de niveau 3 avec Dextérité 15 auraient 51% de chances d'effectuer une Acrobatie.

Le MD, s'il préfère, peut décider d'utiliser d'autres moyens pour déterminer la réussite d'un test d'Acrobaties.
Par exemple, il peut demander au joueur de lancer 1d20 contre son score de Dextérité. Tout résultat égal ou inférieur au score de Dextérité indique une réussite.
Quel que soit le type de jets qu'il utilise, le MD est libre de modifier n'importe quel jet en fonction de la difficulté de l'action tentée. Faire un salto dans la rue pour divertir un groupe d'enfant est beaucoup plus facile que d'en faire un en marchant sur un fil tendu dans les airs et le MD peut choisir d'améliorer les chances du Mystique d'accomplir la première tâche et de rendre la seconde plus difficile.

Facultés de Voleur

N'importe quel Mystique peut utiliser les facultés spéciales suivantes comme s'il était un Voleur de même niveau : *Perception Auditive*, *Déplacement Silencieux*, *Escalade* et *Dissimulation dans l'Ombre*.

Facultés de Mystique

Les Mystiques acquièrent les facultés spéciales suivantes au fur et à mesure qu'ils progressent en niveaux d'expérience :

Niveau 2 : Réflexe
Niveau 4 : Auto-guérison
Niveau 6 : Langage animal
Niveau 8 : Résistance
Niveau 10 : Langage universel
Niveau 12 : Blocage mental
Niveau 14 : Disparition
Niveau 16 : Toucher doux

Description des Facultés de Mystique

Réflexe : Le Mystique n'est surpris que sur un 1 (sur 1d6). La surprise est expliquée au Chapitre 7.

Auto-Guérison : le Mystique peut, une fois par jour, se guérir lui-même de 1 point de dégâts par niveau.
Il le fait simplement en se concentrant pendant 1 tour.

Exemple : Un Mystique de niveau 10 peut se concentrer pendant un tour et guérir (récupérer) 10 points de vie de dégâts.

Langage Animal : Le Mystique peut parler avec n'importe quel animal normal ou géant aussi souvent que désiré. Les animaux comprennent son discours et il comprend le leur, bien qu'aucun animal ne soit obligé de lui répondre.

Résistance : Le Mystique ne subit que la moitié des dégâts (arrondir à l'inférieur) de tous les sorts et souffles qui infligent des dégâts et un quart des dégâts (arrondir à l'inférieur) si le jet de sauvegarde est réussi.
Toute attaque fait un minimum de 1 point de dégâts.

Langage Universel : Le Mystique peut parler avec toute créature vivante qui a une langue de quelconque nature aussi souvent que désiré. La créature n'a pas d'obligation de converser avec lui.

Blocage Mental : Le Mystique est immunisé contre les sorts *d'ESP*, de *Paralysie,* de *Ralentissement*, de *Charme*, de *Quête Magique* et de *Quête Religieuse***.**

Disparition : En se concentrant pendant 1 round, le Mystique fait « disparaître » sa présence. Aucune créature ne peut le voir, il n'y a pas jet de sauvegarde et aucune magie ne peut le détecter. L'effet dure 1 round par niveau et automatiquement dissipé s'il attaque. Une fois par jour.

Toucher Doux : Une fois par jour, le Mystique peut utiliser *Toucher doux* sur n'importe quelle créature vivante (il faut un jet d'attaque normal pour toucher et s'il ne réussit pas, il peut réessayer). Le Mystique doit déclarer qu'il utilise le *Toucher doux* avant son jet et aussi quel résultat (expliqué ci-dessous) il recherche. La cible ne fait pas de jet de sauvegarde mais si elle a plus de dés de vie que le niveau d'expérience du Mystique, elle est immunisée.
Les effets possibles sont :
Charme-Personne, *Guérison Totale*, *Désintégration*, *Quête* ou *Paralysie*.
Ces effets sont les mêmes que ceux des sorts sauf pour la durée qui est de 24 heures, sauf pour *Désintégration*.

Les Mystiques ne peuvent pas utiliser d'objets magiques de protection (tels que les anneaux, les capes, etc.).
Tous les biens matériels (argent, objets magiques, etc.) gagnés, achetés ou acquis par le Mystique appartiennent en réalité à son monastère. Si le monastère a besoin de quoi que ce soit appartenant au Mystique, le chef du monastère n'a qu'à le demander.

Hauts Niveaux d'Expérience

Un Mystique de niveau Nominal (9ème) est appelé Maître (si homme) ou Maîtresse (si femme). Il existe de nombreux Mystiques de niveaux 9 mais seulement sept des niveaux 10 à 12, cinq de 13 à 15 et trois du 16ème.
Lorsque le personnage acquiert suffisamment de PX pour atteindre le niveau 10, il doit trouver et défier l'un des sept Mystiques de niveau 10 et ils se battront à mains nues (armes non autorisées).
Si le personnage du joueur perd, il reste au niveau 9, perd suffisamment de PX pour être à 1 point d'expérience du niveau 10. Par la suite, quand il regagne le niveau 10, il peut réessayer mais ne peut lancer un autre défi avant que trois mois ne se soient écoulés depuis son premier défi.

Remarque : Si le monde de la campagne est particulièrement grand, le MD peut décider qu'il y a davantage de Mystiques de niveau 10, et ainsi de suite, par continent.

Au niveau Nominal, le Mystique peut désirer construire une forteresse ou un monastère.
Si son Grand Abbé (c'est-à-dire le Mystique responsable de son monastère actuel) convient qu'il est apte à en diriger un, ils en partageront les coûts de construction.
Ce nouveau monastère reste une branche de l'ancien jusqu'à ce que le PJ atteigne le niveau 13, moment où le PJ est appelé Grand Maître et peut se déclarer indépendant.
À ce moment-là, il voudra peut-être enseigner à ses Mystiques en formation des techniques et une philosophie différente des autres monastères et donc établir sa propre « école » de la discipline.



Introduction au Lancement des Sorts

Dans ce chapitre, nous allons vous apprendre comment les personnages lancent les sorts des différents types. Vous avez déjà compris que certains personnages sont plus puissants que d'autres car ils sont de niveaux plus élevés. Il en va de même pour les sorts qui sont aussi classés par niveau. Les lanceurs de sorts de faibles niveaux ne peuvent apprendre que des sorts que de niveaux inférieurs, ceux de hauts niveaux peuvent lancer des sorts de niveaux supérieurs. Les sorts de niveaux supérieurs sont plus puissants que ceux de niveaux inférieurs. Dans D&D®, il existe trois catégories de sorts : *clérical*, *magique* et *druidique*. Voici une courte table indiquant quel classe de personnages utilise quel type de sorts.

Table : Sorts et Classes

Classe de Personnage	Type de Sorts
Clerc	Clérical
Druide	Clérical, Druidique
Elfe	Magique
Vengeur	Clérical
Paladin	Clérical
Magicien	Magique
Chaman	Clérical, Druidique
Voleur	Magique*
Wokan	Magique

* Au niveau 10+, et uniquement à partir de parchemins.

Le Vengeur et le Paladin sont des sous-classes du Guerrier, voir la description de la classe Guerrier. Le Chaman et le Wokan sont des monstres lanceurs de sorts décrits au Chapitre 14.
Le fait que les classes de personnages utilisent différents types de sorts rend les lanceurs de sorts différents les uns des autres. Un Clerc lance un type de sorts différent d'un Magicien, un Elfe lance le même type de sorts qu'un Magicien, mais en moins grand nombre et se bat bien mieux que lui, et un Druide peut lancer des sorts cléricaux mais brille vraiment quand il lance les sorts druidiques qui sont sa spécialité.

Mémorisation des Sorts

Au cours d'une aventure, un lanceur de sorts ne peut utiliser que les sorts qu'il a mémorisés. Lorsque le personnage lanceur de sorts mémorise un sort, il le garde en tête et peut le lancer à tout moment. Mais une fois lancé, il disparaît de sa mémoire et la connaissance de celui-ci s'évanouit au fur et à mesure que le sort agit. C'est pour cette raison que les personnages doivent constamment mémoriser leurs sorts.
Les Magiciens et les Elfes ne peuvent utiliser que des sorts qu'ils ont trouvés, découverts ou qu'ils ont appris de leurs mentors. Ces sorts sont conservés dans un grand livre relié appelé « Grimoire ». Ce livre est écrit dans une langue magique que seul le lanceur de sort qui en est propriétaire peut lire. Ce grimoire constitue la liste des sorts qui peuvent être utilisés par ce personnage dans une aventure.
Les Clercs et les Druides obtiennent leurs sorts grâce à la méditation. Les joueurs peuvent choisir quels sorts leur Clerc ont mémorisés au début d'une aventure. Ils n'ont pas besoin d'écrire leurs sorts, car ils méditent pour les mémoriser.

Se Reposer et Mémoriser

Quand un sort a été lancé, le personnage ne peut plus le mémoriser jusqu'à ce qu'il soit bien reposé. Une nuit de sommeil est un repos suffisant. Au réveil, avant de consacrer du temps à des activités ardues, le lanceur de sorts doit passer une heure (de temps de jeu) à l'étude ou à la méditation. Les Magiciens et les Elfes doivent consulter leur grimoire pour regagner des sorts, tandis que les Clercs et les Druides n'ont seulement qu'à méditer. Le temps passé dans leurs matinées à se mémoriser des sorts ne signifie pas qu'ils ont oublié les sorts qu'ils n'ont pas lancés la veille, sauf s'ils le souhaitent. Le lendemain matin, le lanceur de sorts n'a qu'à étudier ou méditer pour remplacer les sorts qu'il a lancés la veille.

Sort Mémorisé Plusieurs Fois

Les personnages mémorisent souvent le même sort plusieurs fois afin qu'ils puissent le lancer à plusieurs reprises au cours d'une même journée. Un Clerc sachant qu'il va faire face à une bataille acharnée peut mémoriser plusieurs fois le sort de *soin mineur* par exemple.

Nombre de Sorts Connus

Au chapitre précédent, vous a été présenté les tables d'expérience pour toutes les classes de personnages. Les tables des Clercs, Magiciens, Elfes et Druides ont une colonne intitulée « Nombre de Sorts/Niveau ».
Elle vous indique combien de sorts de chaque niveau votre personnage peut mémoriser au total. Par exemple, jetez un œil à la table ci-dessous qui est tirée de la *Table d'Expérience du Clerc*.

Niveau du Clerc	Sorts/Niveaux						
	1	2	3	4	5	6	7
8	3	3	2	1	-	-	-

Sur cette table, nous voyons qu'un Clerc de niveau 8 peut, à tout moment, mémoriser neuf sorts et pas un de plus. Il connaît 3 sorts de niveau 1, 3 sorts de niveau 2, 2 sorts de niveau 3 et 1 sort de niveau 4. Au cours d'une journée, il les oublie en les lançant au fur et à mesure. S'il devait lancer deux sorts de niveau 1 et son sort de niveau 4, il n'en connaîtrait plus qu'un du 1er niveau, trois sorts de niveau 2 et deux de niveau 3. Ces entrées « Nombre de Sorts/Niveau » indiquent combien de sorts peuvent être mémorisés par jour, et non combien de sorts différents le lanceur a accès. Il n'a pas à mémoriser les mêmes sorts chaque jour.



Un Magicien peut avoir plus de sorts dans son grimoire qu'il ne peut mémoriser en un seul jour. Il en va de même pour les Clercs.

Lancer un Sort

Dans le jeu, quand vous voulez que votre personnage lance un sort, dites-le simplement à votre MD.
Le MD peut demander des détails. Certains sorts sont lancés sur une cible, et vous devez l'indiquer au MD. Par exemple, un Clerc pourrait dire : « Je lance un sort de *soin mineur* sur Ruggin ». Le personnage doit être capable de faire des gestes et de parler normalement pour lancer un sort. En lançant un sort, le personnage doit rester au même endroit et se concentrer. Le personnage ne peut pas lancer de sorts en marchant, en courant, en ramant, etc. Si le personnage est dérangé (c'est-à-dire qu'il est touché en combat, blessé, etc.) lors du lancement du sort, celui-ci est manqué et est oublié comme s'il avait été lancé. Les sorts doivent être lancés l'un après l'autre et un personnage ne peut pas lancer plus d'un sort à la fois (c'est-à-dire pas plus d'un dans le même round de combat).

Remarque Importante : Sauf indication contraire en description, les dégâts des sorts sont toujours déterminés avec des dés à six faces. Si un personnage lance un sort qui fait six dés de dégâts, c'est habituellement 6d6. Le maximum de dégâts infligé par un seul sort, notamment *boule de feu*, *foudre* et *boule de feu retardée*, est de 20 dés du type spécifié (généralement d6, donc un maximum de 20d6). C'est très important pour l'équilibre du jeu, et vous ne devez pas l'oublier.
Sinon, sans ce maximum de dégâts, un Magicien de niveau 36 pourrait être tuer instantanément par surprise par n'importe quel Magicien, quel que soit les résultats du jet de sauvegarde !

Comment Lire les Descriptions des Sorts

Ci-dessous, chaque sort est décrit avec les termes de *portée*, *durée* et *effet,* et ces trois termes sont suivis de sa description générale.

Portée : Il s'agit de la distance maximum entre le lanceur de sorts et la cible que la magie peut atteindre. Le personnage doit donc s'assurer, avant de lancer le sort, que la cible est à portée.
Si la description indique « Portée : 0 », le sort ne peut être utilisé que sur le lanceur lui-même et ne peut être lancé sur autrui.
Si la Portée indique « Toucher », le sort peut être lancé sur toute créature que le lanceur de sorts touche, y compris lui-même.
Si la portée indiquée est une distance et que vous n'êtes pas sûr de celle de votre cible, demandez au MD si elle est à portée ou non.

Durée : Cela indique la durée des effets du sort. La durée d'un sort est donnée soit en rounds (chaque round dure dix secondes) ou en tours (chaque tour dure dix minutes).
Si la description indique « Durée : Permanent », alors le sort a un effet permanent qui ne disparaît pas après une durée donnée (bien que certains sorts puissent parfois fois le dissiper).
Si elle indique « Instantané », le sort prend effet immédiatement, même si les descriptions de certains sorts modifient sa durée réelle.

Effet : Ceci donne des détails sur le nombre de créatures ou d'objets, une zone ou un volume de l'espace, que le sort affecte, et cela décrit brièvement son effet.

Description : Ce texte explique de manière détaillée les effets du sort.

Jets de Sauvegarde Contre les Sorts

Contre de nombreux sorts, un personnage peut essayer de résister à certains effets en effectuant un jet de 1d20 appelé *Jet de Sauvegarde*.
Le résultat d'un jet de sauvegarde doit être supérieur ou égal pour réussir.
Généralement, si votre personnage réussit son jet de sauvegarde contre un sort, il peut soit réduire les dégâts infligés, soit résister partiellement (ou totalement) à ses effets, cela dépend du sort.
Si un personnage est autorisé à faire un jet de sauvegarde contre les effets d'un sort, la description du sort le mentionne. La description du sort explique également l'effet avec le jet de sauvegarde réussi.
Vous pouvez en apprendre davantage sur les jets de sauvegarde au Chapitre 8.

Sorts Inversés

Certains sorts peuvent être lancés « à l'envers », ce qui signifie qu'ils produisent un effet inverse de celui normalement décrit pour le sort. Par exemple, lorsqu'un Clerc lance un sort de *soin inversé*, celui-ci inflige des dégâts à la cible. Sur les listes de sorts que vous trouverez dans ce chapitre, tous sorts accolés d'un astérisque (*) peuvent être inversés et la description explique l'effet du sort inversé si cela n'est pas évident. Si le sort n'est pas accolé d'un astérisque, il n'est pas inversable. Les Magiciens doivent mémoriser leurs sorts sous la forme inversée pour pouvoir les utiliser de manière inversée. Les Clercs, quant à eux, apprennent leurs sorts par méditation et peuvent décider, pendant le lancement, de la forme, normale ou inversée.

Effets de Sorts Multiples

Certains sorts peuvent être utilisés pour améliorer temporairement les jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et d'autres capacités d'un personnage. En général, lancer deux fois le même sort sur quelqu'un ne sert à rien, les effets des sorts ne se combinent pas. Les effets des sorts ne se combinent pas, même s'ils ont été lancés par deux personnages différents. Par exemple, deux sorts de *hâte* (décrits plus loin dans ce chapitre) ne se combinent pas pour permettre à un personnage ciblé d'attaquer à quatre fois la vitesse normale, seul le premier sort de *hâte* prendra effet. En revanche, des sorts différents, des effets de sorts ou des objets magiques, peuvent se combiner pour permettre à un personnage ciblé d'attaquer quatre fois plus vite. Par exemple, un sort de *bénédiction* donne à un personnage un bonus de +1 à son jet d'attaque. Si un personnage avec une épée magique +1 est béni par un Clerc, les deux bonus se combinent et il a un bonus de + 2 à son jet d'attaque (en plus des bonus éventuels de Force).

Les Sorts Cléricaux

Les sorts des Clercs ont tendance à être moins impressionnants que ceux des Magiciens et plus utilitaire.
La magie cléricale comprend principalement la guérison, la divination de la vérité, la protection contre le mal, etc. Il est rare de voir des sorts cléricaux aussi puissants et

spectaculaires que la foudre du Magicien. D'un autre côté, les Clercs peuvent se battre et n'ont pas besoin de tels sorts. Pour apprendre un sort, le Clerc médite, fait une requête au pouvoir qu'il sert. Les détails des sorts apparaissent alors dans l'esprit du Clerc. Le Clerc peut lancer les sorts à tout moment par la suite. Le Clerc se souvient de chaque sort jusqu'à ce qu'il soit lancé, même s'il ne l'utilise pas, pendant des jours ou des semaines. En tant que joueur, il vous suffit de choisir les sorts que vous voulez attribuer à votre personnage. Cela n'est possible que si le Clerc a eu une bonne nuit de sommeil et dispose immédiatement d'une heure complète où il n'a pas à faire quoi que ce soit d'intense. Le Clerc peut méditer dans un volume sonore modéré : le bruit d'un camp qui se prépare le matin, l'agitation normale d'une maison ou d'une auberge, même si les gens essaient de lui parler. Il n'est pas totalement coupé de son environnement. Il peut lever la main ou dire quelques mots pour éviter une nouvelle interruption. Mais il ne lui est pas possible de méditer en plein milieu d'une bataille. Si le Clerc a appris des sorts une journée précédente et qu'il ne souhaite plus les avoir à disposition, il peut décider de les oublier et de méditer sur de nouveaux sorts.

Nombre et Types de Sorts

Le Clerc peut apprendre le nombre de sorts qui correspond à son niveau d'expérience, comme indiqué sur la *Table d'Expérience du Clerc* au Chapitre 2. Le Clerc connait et lance n'importe quel sort de la liste de sorts cléricaux tant qu'il est d'un niveau suffisant et tant que le MD n'a pas interdit l'utilisation de ce sort spécifique dans sa campagne. Le Clerc ne peut pas apprendre ou lancer de sorts des listes druidiques et magiques.

Sorts Inversés

Un Clerc peut inverser un sort. Le joueur dit simplement : « Mon Clerc lance le sort à l'envers ». Cependant, les Clercs loyaux préfèrent ne pas lancer de sorts inversés. Ils ne le font que dans des situations de vie ou de mort. Les Clercs chaotiques utilisent souvent les sorts inversés, et n'utilisent les formes classiques qu'au profit de leurs compagnons. Les Clercs neutres peuvent choisir de lancer les formes normales ou inversées.

Liste des Sorts Cléricaux

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1	Apaisement*	Bénédiction*	Contrecoup
2	Détection de la Magie	Charme Serpent	Croissance Animale
3	Détection du Mal	Détection des Pièges	Désenvoutement*
4	Lumière*	Langage Animal	Guérison de la Cécité
5	Protection Contre le Mal	Paralysie (Immobilisation)*	Guérison des Maladies*
6	Purification de l'Eau et des Aliments	Perception des Alignements*	Localisation d'Objets
7	Résistance au Froid	Résistance au Feu	Lumière Éternelle*
8	Soin Mineur	Silence	Nécromancie
	Niveau 4	**Niveau 5**	**Niveau 6**
1	Aquagénèse	Communion	Animation d'Objets
2	Bâton à Serpents	Dissipation du Mal	Barrière*
3	Contrepoison*	Fléau d'Insectes	Création d'Animaux Normaux
4	Dissipation de la Magie	Manne (Création de Nourriture)	Guérison Totale
5	Langage des Plantes	Quête Religieuse*	Langage des Monstres*
6	Nécro-animation	Rappel à la Vie*	Orientation
7	Protection contre le Mal sur 3 mètres	Soins Ultimes*	Rappel
8	Soins Majeurs*	Vision Réelle	Serviteur Aérien
	Niveau 7		
1	Parole Sacrée		
2	Rappel Ultime à la Vie*		
3	Restauration*		
4	Tremblement de Terre		
5	Quête		
6	Survie		
7	Voyage		
8	Sorcellerie		

Liste des Sorts Cléricaux

Voici une liste de sorts cléricaux et leurs descriptions. Ils sont divisés en niveaux de sorts et classés par ordre alphabétique.
Tous les sorts marqués avec un astérisque (*) peuvent être lancés sous forme inversée.

Sorts de Clerc de Premier Niveau

Apaisement/Épouvante*
Portée : Toucher
Durée : 2 tours
Effets : Une créature vivante

Quand le Clerc lance ce sort puis touche une créature vivante, celle-ci est calmée et débarrassée de toute peur. Si la créature est en train de s'enfuir parce qu'elle a été effrayée par magie, elle peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde contre les sorts, avec un bonus égal au niveau du Clerc, jusqu'à un bonus maximum de +6. Si le jet de sauvegarde réussit, la créature se calme. Un résultat de 1 est toujours un échec. Ce jet de sauvegarde avec bonus peut être effectué même si la peur magique est si puissante qu'elle n'autorise aucun jet de sauvegarde au départ ! Quand ce sort est inversé, il fait fuir une créature pendant 2 tours. La cible a droit à un jet de sauvegarde contre les effets du sort *épouvante*. La portée du sort inversé est de 36 mètres.

Détection de la Magie
Portée : 0
Durée : 2 tours
Effets : 18 m de rayon

Quand ce sort est lancé, le Clerc voit luire les objets, créatures et endroits magiques à portée du sort. L'effet ne dure pas très longtemps, le Clerc devrait le conserver jusqu'au moment où il voudra voir si un objet trouvé pendant une aventure est en fait magique. Par exemple, une porte peut être bloquée par magie, ou un trésor découvert peut être enchanté et dans tous les cas, l'objet, la créature ou l'effet magique brille s'il se trouve dans le rayon d'effet du sort.

Détection du Mal
Portée : 36 m
Durée : 6 tours
Effets : 36 m de rayon

Lorsque ce sort est lancé, le Clerc voit luire les objets enchantés par une magie maléfique dans un rayon de 36 mètres. Les créatures qui veulent du mal au Clerc se mettent également à briller (mais le Clerc n'entend pas leurs pensées). Souvenez-vous que « chaotique » ne veut pas forcément

dire « malfaisant », même si de nombreux monstres chaotiques ont des intentions mauvaises. Les pièges et le poison ne sont ni bons ni mauvais, mais simplement dangereux.

Lumière/Ténèbres*
Portée : 36 m
Durée : 12 tours
Effets : 9 m de diamètre

Ce sort crée une grande sphère de lumière, aussi vive que la lueur d'une torche. Si le sort est lancé sur un objet (par exemple l'arme du Clerc), la lumière se déplace avec l'objet. S'il est lancé dans les yeux d'une créature, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde. Si elle échoue, la cible est aveuglée par la lumière pour la durée du sort. Une créature aveuglée ne peut pas attaquer. Le sort de lumière inversé, *ténèbres*, crée un cercle d'obscurité de 9 mètres de diamètre. Il bloque complètement la vue, sauf l'infravision. Si un sort de *lumière* est envoyé sur la zone d'effet de *ténèbres*, les deux sorts s'annulent. Si *ténèbres* est envoyé sur les yeux d'une créature, celle-ci est aveuglée jusqu'à ce que le sort soit annulé ou qu'il arrive à sa fin. La cible a droit à un jet de sauvegarde et si elle le réussit, le sort n'a pas d'effet.

Protection Contre le Mal
Portée : 0
Durée : 12 tours
Effets : Clerc seulement

Ce sort crée une barrière magique invisible autour du corps du Clerc (à moins de 3cm). Toutes les attaques contre le Clerc sont pénalisées de -1 sur les jets pour toucher, et le Clerc bénéficie de +1 sur ses jets de sauvegarde, pendant toute la durée du sort. De plus, les créatures « enchantées » ne peuvent même pas toucher le Clerc ! Si une arme magique est nécessaire pour toucher une créature, celle-ci est considérée comme « enchantée ». Cependant, une créature pouvant être blessée par une arme en argent, un lycanthrope (créature garou), par exemple, n'est pas une créature « enchantée ». Toute créature invoquée ou contrôlée par magie (telle qu'un personnage charmé) est également considérée comme une créature enchantée. La barrière empêche donc toute attaque de ces créatures, à moins qu'elles n'utilisent des armes à projectiles. Ce sort n'affecte pas les *projectiles magiques* (sort de Magicien). Si le Clerc attaque pendant la durée du sort, son effet change légèrement. Les créatures enchantées peuvent alors toucher le Clerc, mais les modificateurs aux jets pour toucher et de sauvegarde continuent à s'appliquer jusqu'à expiration du sort.

Purification de l'Eau et des Aliments
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Effets : 1 ration ou 6 outres

Ce sort rend propres à la consommation l'eau ou la nourriture souillées ou empoisonnées. Il purifie une ration de nourriture (de fer ou standard), ou 6 outres d'eau, ou une quantité de nourriture suffisante pour nourrir 12 personnes. S'il est lancé sur de la boue, le sort repousse la terre au fond, laissant une flaque d'eau pure et fraîche. Ce sort est sans effet sur les créatures vivantes.

Résistance au Froid
Portée : 0
Durée : 6 tours
Effets : Toutes les créatures sur 9 mètres

Quand ce sort est lancé, toutes les créatures se trouvant à moins de 9 mètres du Clerc peuvent supporter confortablement des températures glaciales. De plus, les créatures affectées obtiennent un bonus de +2 sur tous leurs jets de sauvegarde contre les attaques basées sur le froid. Enfin, tout dégât dû au froid est diminué d'1 point par dé de dégâts (mais avec un minimum de 1 point de dégâts par dé). Les effets se déplacent avec le Clerc.

Soin Mineur/Blessure Mineure*
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Effets : Une créature vivante

Ce sort guérit des blessures ou soigne une paralysie. Si l'on s'en sert pour guérir une blessure, il soigne 2 à 7 (1d6+1) points de dégâts. Il ne soigne aucun dégât s'il est utilisé pour guérir une paralysie. Le Clerc peut le lancer sur lui-même s'il le désire. Ce sort n'augmente jamais le nombre total de points de vie d'une créature au-delà de son maximum d'origine. Quand il est inversé, ce sort devient *blessure mineure* et inflige 2-7 points de dégâts à la créature ou au personnage touché (pas de jet de sauvegarde). Cependant, le Clerc doit réussir un jet pour toucher.

Sorts de Clerc de Deuxième Niveau

Bénédiction/Anathème*
Portée : 18 m
Durée : 6 tours
Effets : Carré de 6 mètres cubes

Ce sort améliore de +1 le moral des créatures qui se battent à vos côtés ainsi que leurs jets pour toucher et les dégâts qu'elles infligent. Les effets se font sentir dans un carré de 6 mètres cube, sur ceux qui ne sont pas en encore engagés en combat. Inversé, ce sort devient un *anathème* qui pénalise de -1 le moral et les jets pour toucher ainsi que les dégâts de vos adversaires. Chaque cible peut effectuer un jet de sauvegarde pour résister à l'effet du sort.

Charme-Serpent
Portée : 18 m
Durée : 2-5 rounds ou 2-5 tours
Effets : 1 DV de serpents par niveau de lanceur de sort

Un Clerc peut charmer 1 DV de serpents par niveau d'expérience. Aucun jet de sauvegarde autorisé. Un Clerc de niveau 5 peut charmer un serpent de 5 dés de vie, 5 serpents de 1 dé de vie ou toute autre combinaison totalisant 5 DV ou moins. Les serpents affectés se dressent et se balancent lentement, sans mordre à moins d'être attaqués. Si le sort est utilisé sur des serpents en train d'attaquer, la durée est de 2-5 round, sinon la durée est de 2-5 tours. Quand le sort arrive à sa fin, les serpents redeviennent normaux (avec des réactions naturelles, sans être automatiquement hostiles).

Détection des Pièges
Portée : 0
Durée : 2 tours
Effets : Piège luit sur 9 mètres de rayon

Ce sort fait briller les pièges d'une lueur bleu pâle, lorsque le Clerc s'en rapproche à moins de 9 mètres. Le type de piège n'est pas révélé, ni la méthode pour le neutraliser.

Langage Animal
Portée : 0
Durée : 6 tours
Effets : Conversation avec les animaux sur 9 mètres de rayon

Quand ce sort est lancé, le Clerc doit choisir un type d'animal (loups, chauves-souris, etc.). Pendant la durée

du sort, le Clerc peut alors parler avec ce type d'animal, s'il se trouve dans un rayon de 9 mètres. Les effets du sort se déplacent avec le Clerc.
Tous les animaux et leurs formes géantes (mammifères, insectes, insectes géants, oiseaux, poissons, etc.) comprennent ce langage.
Les animaux doués d'intelligence ou les créatures fantastiques ne peuvent pas converser avec le Clerc par l'intermédiaire de ce sort. Quand deux formes d'animaux existent (normale ou géante), l'une d'elles doit alors être spécifiée. Les réactions des créatures sont généralement favorables (+2 sur les jets de réaction) et peuvent être persuadées de rendre un service au Clerc si le résultat du jet de Réaction est suffisamment élevé. La créature doit pouvoir comprendre ce qu'on lui demande, et bien-sûr, pouvoir le faire.

Paralysie/Contre-Paralysie*
Portée : 54 m
Durée : 9 tours
Effets : Paralyse jusqu'à 4 créatures

Le sort de *paralysie* affecte tout humain, demi-humain ou créature humanoïde. Ce sort n'affecte pas les morts-vivants ou les créatures plus grandes que les ogres. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être paralysée pendant 9 tours. Ce sort peut être lancé sur une seule cible ou un groupe. S'il est lancé sur une seule cible, son jet de sauvegarde est pénalisé de -2. S'il est lancé sur un groupe, seulement 4 créatures sont affectées (au choix du Clerc), sans que leur jet de sauvegarde ne soit affecté. La paralysie ne peut être neutralisée que par un sort de *paralysie inversé* ou par un sort de *dissipation de la magie*. L'inverse du sort est appelé *contre-paralysie*. Il peut neutraliser la paralysie de 4 personnes au maximum (même provenant du sort similaire de Magicien ou d'Elfe). Il n'a aucun autre effet. Ce sort est aussi appelé *Immobilisation*.

Perception des Alignements/ Confusion des Alignements*
Portée : 0
Durée : 1 round
Effets : Une créature jusqu'à 6 mètres

Le lanceur de ce sort peut découvrir l'alignement (loyal, neutre ou chaotique) d'une créature se trouvant jusqu'à 6 mètres.
Ce sort peut également servir à trouver l'alignement d'un objet enchanté ou d'un endroit particulier (par exemple une épée magique ou un temple). L'inverse du sort, *confusion des alignements*, dure 1 tour par niveau d'expérience du lanceur, et ne peut être appliqué sur une créature qu'en la touchant. Aucun jet de sauvegarde n'est possible. Pendant ce laps de temps, tout Clerc essayant de déterminer l'alignement de la cible du sort, obtient une fausse réponse, même en faisant plusieurs tentatives (dans ce dernier cas, la réponse reste toujours la même).

Résistance au Feu
Portée : 9 m
Durée : 2 tours
Effets : Une créature vivante

Pendant toute la durée de ce sort, le sujet ne peut être atteint par des flammes ou la chaleur. Il gagne un bonus de + 2 sur tous ses jets de sauvegarde contre les sorts basés sur le feu (souffle de dragon, *boule de feu*, etc.). En outre, les dégâts causés par ce genre d'attaque sont réduits de 1 point par dé de dégâts (un dé fait toujours au moins 1 point de dégât). De la même manière, le souffle de dragon rouge est réduit de 1 point par dé de vie de la créature.

Silence
Portée : 54 m
Durée : 12 tours
Effets : Sphère de silence de 9 mètres de diamètre

Ce sort assourdit complètement la zone d'effet.
Converser ou lancer des sorts depuis cette zone devient impossible pour toute la durée du sort. Ce sort n'empêche pas une cible d'entendre les sons provenant de l'extérieur de la zone d'effet. Si le sort est lancé sur une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sinon l'effet du sort se déplace avec elle. Si le jet de sauvegarde est réussi, l'effet du sort reste à l'endroit où le sort a été envoyé, la cible pouvant alors quitter la zone d'effet au round suivant.

Sorts de Clerc de Troisième Niveau

Contrecoup
Portée : 9 m
Durée : 1 tour
Effets : Bonus de 1d6 aux dégâts d'une arme

Ce sort permet au bénéficiaire d'infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires par attaque (comme un *bâton magique de contrecoup*). L'arme inflige ces dégâts supplémentaires pour toute la durée du sort. Ce bonus ne s'applique pas aux jets pour toucher. Si le sort est appliqué sur une arme normale, les monstres ne pouvant être touchés que par des armes magiques peuvent alors être blessés et les dégâts ne seront que les 1d6 points de dégâts du sort, quelle que soit l'arme et sa taille.

Croissance Animale
Portée : 36 m
Durée : 12 tours
Effets : Double la taille d'un animal

Ce sort fait doubler la taille d'un animal normal ou géant. Ce dernier double également sa force et les dégâts de ses attaques. La charge qu'il peut transporter est aussi doublée. Le comportement de l'animal n'est pas modifié, ni sa classe d'armure, ni ses points de vie. Ce sort n'affecte pas les animaux doués d'intelligence ni les créatures fantastiques.

Désenvoûtement/Malédiction*
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Effets : Annule un envoûtement ou une malédiction

Ce sort permet d'annuler une malédiction sur un objet, une personne ou un endroit.
Certains objets magiques envoûtés (objets maudits) peuvent perdre leurs effets pour une courte période. Le MD peut décider que ce sort, associé avec une *Dissipation du Mal*, pourrait neutraliser définitivement un objet maudit, ou bien uniquement avec l'emploi d'un *désenvoûtement* par un Clerc ou un Magicien de haut niveau.
L'inverse de ce sort, *Malédiction*, provoque une mauvaise fortune ou un malaise chez la cible.
Les malédictions sont limitées seulement par l'imagination du Clerc, mais, si elles sont trop puissantes, elles peuvent se retourner contre lui (selon le MD !). Une limite acceptable à une *malédiction* peut inclure un malus de -4 aux jets de toucher, -2 aux jets de sauvegarde, une caractéristique réduite de moitié, etc. La cible a droit à un jet de sauvegarde pour échapper à l'effet.

Guérison de la Cécité
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Effets : Une créature vivante

Ce sort rend la vue à une créature aveuglée, même par un sort de l*umière/ténèbres* (éternelle/normale). Cependant, ce sort est sans effet contre une cécité provoquée par une *malédiction*.

Guérison des Maladies/ Contamination*
Portée : 9 m
Durée : Permanent
Effets : Une créature vivante

Ce sort guérit une créature de toute maladie, y compris celle transmise par les momies ou le limon vert. Ce sort lancé par un Clerc de niveau 11 guérit la lycanthropie. L'inverse de ce sort, *contamination*, provoque une horrible dégénérescence des tissus, sauf si la cible réussit un jet de sauvegarde contre les sorts. Un personnage contaminé effectue tous ses jets de dés à -2. En plus, ses blessures ne peuvent pas être soignées par la magie et quant à sa convalescence normale, elle est deux fois plus lente. Cette infection est fatale au bout de 2-24 jours, à moins que la cible ne soit la cible d'un sort de *guérison des maladies*.

Localisation d'Objets
Portée : 0
Durée : 6 tours
Effets : Détecte un objet sur 40 m

Ce sort permet au Clerc de sentir la direction à prendre pour trouver un objet connu. La distance à laquelle il se trouve n'est pas précisée. Un objet courant, comme des escaliers, peut être détecté, sinon, le Clerc doit connaître précisément l'apparence de l'objet (taille, poids, forme, couleur, etc.). Ce sort ne permet pas de localiser une créature.

Lumière Éternelle/ Ténèbres Éternelles*
Portée : 36 m
Durée : Permanent
Effets : Sphère lumineuse de 18 m

Ce sort crée de la lumière équivalente à celle du soleil, dans une sphère de 18 mètres de diamètre. Elle dure jusqu'à ce qu'un sort de dissipation de la magie ou de ténèbres éternels l'annule. Les créatures qui sont pénalisées lorsqu'elles sont exposées à la lumière du jour (comme les gobelins), le sont également lorsqu'elles se trouvent dans la zone d'effet du sort. Si le sort est lancé sur les yeux d'une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, ou être aveuglée jusqu'à ce que l'effet du sort soit neutralisé. Ce sort peut être lancé sur un objet ou dans un endroit. L'inverse du sort, *ténèbres éternelles*, crée une sphère de pénombre du même volume. Les torches, les lanternes et même le sort de *lumière* ne l'affectent pas. L'infravision ne peut pas traverser la sphère de *ténèbres éternelles*. Si ce sort est envoyé sur les yeux d'une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, ou être aveuglée jusqu'à ce que l'effet du sort soit neutralisé.

Nécromancie
Portée : 3 m
Durée : 1 round par niveau de Clerc
Effets : Le Clerc peut poser trois questions

Par l'intermédiaire de ce sort, un Clerc peut poser trois questions à l'esprit d'un défunt dont le corps se trouve à portée. Jusqu'au niveau 7, un Clerc peut contacter des êtres morts depuis peu (4 jours au plus).
Des niveaux 8 à 14, le Clerc peut contacter les âmes de personnes décédés depuis 4 mois. Des niveaux 15 à 20, le Clerc peut contacter ceux qui sont morts depuis 4 ans. Aucune limite ne s'applique aux Clercs de niveau 21 et plus.
L'esprit répond toujours dans une langue connue du Clerc, mais ne peut offrir que des renseignements connus du personnage avant sa mort.
Si l'alignement du Clerc est identique à celui du défunt, des réponses courtes et précises lui sont fournies.
Cependant, s'ils sont différents, les réponses parviendront sous forme d'énigmes.

Sorts de Clerc de Quatrième Niveau

Aquagénèse
Portée : 3 m
Durée : 6 tours
Effets : Crée une source magique

À l'aide de ce sort, le Clerc fait apparaître une source enchantée sur le mur ou le sol.
La source coule pendant une heure, fournissant ainsi suffisamment d'eau pour 12 hommes et leurs montures (soit à peu près 200 litres).
Pour chaque niveau d'expérience au-delà de 8, de l'eau pour 12 hommes supplémentaires et leurs montures est créée.

Bâton à Serpents
Portée : 36 m
Durée : 6 tours
Effets : Jusqu'à 16 bâtons

Ce sort transforme 2-16 bâtons en serpents (voir caractéristiques ci-dessous). Les serpents peuvent être venimeux (50% de chances par serpent). Ils obéissent aux ordres du Clerc, mais ils se retransforment en bâtons dès qu'ils sont tués, ou quand le sort arrive à son terme.
Serpents : CA : 6, DV : 1, MV : 30m (15m), 1 attaque, dégâts : 1d4, Sauvegarde : Guerrier 1, Alignement : Neutre.

Contrepoison/Empoisonnement*
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Effets : Une créature, un récipient ou un objet

Ce sort neutralise tout poison provenant d'une créature, d'un récipient (flacon ou bouteille), ou d'un objet (coffre piégé). Il est possible de ramener à la vie un personnage empoisonné si le sort est appliqué dans les 10 rounds qui suivent sa mort. L'effet fonctionne sur tous les types de poison, par contre, les blessures ne sont pas soignées (un personnage empoisonné mais mort à la suite de blessures en combat n'est pas être ramené à la vie). L'inverse de ce sort, *empoisonnement*, peut être appliqué (au contact) sur une créature ou un récipient. Il ne pourra pas être appliqué sur d'autres objets. La cible doit réussir son jet de sauvegarde contre les sorts, ou mourir immédiatement, empoisonnée.
Si le sort est appliqué à un récipient, le contenu est empoisonné et aucun jet de sauvegarde n'est autorisé, même pour des récipients ou des contenus magiques (comme des potions). L'empoisonnement est un acte généralement chaotique.

Dissipation de la Magie
Portée : 36 m
Durée : Permanent
Effets : Dissipe les effets des sorts sur 6 mètres cubes

La dissipation de la magie détruit les sorts sur 6 mètres cube. Sans effet sur les objets magiques. Les lanceurs de sorts (Clercs, Elfes ou Magiciens) d'un niveau inférieur ou égal à celui du lanceur, voient les effets de leurs sorts automatiquement et immédiatement détruits. Les sorts lancés par un

personnage de plus haut niveau ne sont pas toujours affectés. Les chances que la dissipation ne fonctionne pas sont de 5% par différence de niveau d'expérience entre les deux antagonistes. Par exemple : un Clerc de niveau 7 qui tente de se protéger contre la magie d'un Magicien de niveau 9, a 10% de chances que sa dissipation soit sans effet.

Langage des Plantes
Portée : 0
Durée : 3 tours
Effets : Toutes plantes sur 10 m

Ce sort permet de parler aux plantes comme si elles étaient douées d'intelligence. Un simple service peut être demandé et obtenu si la plante est capable de comprendre et d'effectuer ce qu'on lui demande. Ce sort peut permettre de traverser des broussailles qui seraient impénétrables autrement. La communication avec les monstres végétaux, comme les tréants, est aussi possible.

Nécro-Animation
Portée : 18 m
Durée : Permanent
Effets : Crée 1 DV de zombie ou squelette par niveau du Clerc

Ce sort permet au lanceur de transformer des cadavres ordinaires se trouvant à portée, en squelettes ou zombies animés par magie. Ces morts-vivants créés par le Clerc, obéissent jusqu'à ce qu'ils soient détruits par un autre Clerc, en combat ou par un sort de *dissipation de la magie*. Pour chaque niveau du Clerc, un dé de vie de morts-vivants peut ainsi être animé. Un squelette a le même nombre de dés de vie que la créature d'origine. Les niveaux des personnages ne sont pas comptés (la dépouille d'un personnage de niveau 9 transformée en zombie, aurait 2 dés de vie). Les créatures animées de cette manière ne possèdent pas de sort, mais sont immunisées aux sorts de *sommeil* ou de *charme*, ainsi qu'au poison. Les Clercs loyaux doivent prendre garde à ne pas se servir de ce sort, à moins que ce ne soit pour le Bien. Créer des morts-vivants est généralement considéré comme un acte chaotique.

Protection contre le Mal sur 3 m
Portée : 0
Durée : 12 tours
Effets : Barrière de 6 m de diamètre

Ce sort crée une barrière invisible et magique à 3 mètres autour du lanceur. Elle protège contre des attaques provenant d'êtres maléfiques (généralement des monstres d'un alignement différent de celui du lanceur). Toutes les créatures se trouvant dans les limites de la barrière bénéficient d'un bonus de +1 sur tous leurs jets de sauvegarde et ceux qui se trouvent au-delà sont pénalisés d'un malus de -1 sur tous leurs jets pour toucher, jusqu'à ce que le sort arrive à sa fin. De plus, les créatures « enchantées » ne peuvent pas traverser cette barrière pour porter des coups au corps à corps. Ces créatures ne peuvent attaquer qu'avec des sorts ou des projectiles. Une créature enchantée est un être qui a été invoqué, animé ou contrôlé par la magie (comme avec un sort de *charme*), ou qui ne peut être touchée que par une arme magique. Les créatures qui ne peuvent être touchées que par les armes en argent n'entrent pas dans cette catégorie. Si quelqu'un se trouvant dans la barrière attaque une créature enchantée, alors plus rien ne l'empêche de contre-attaquer au corps à corps. Le bonus aux jets de sauvegarde et le malus aux jets pour toucher s'appliquent encore dans ce cas.

Soin Majeur/Blessure Majeure*
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Effets : Une créature vivante

Ce sort est similaire à *soin mineur*, mais il soigne 4-14 points de dégâts (2d6 +2). L'inverse de ce sort, *blessure majeure*, inflige 4-14 points de dégâts à la créature touchée (pas de jet de sauvegarde). Cependant, le lanceur de sort doit effectuer un jet pour toucher sa cible, pour lui infliger cette *blessure majeure*.

Sorts de Clerc de Cinquième Niveau

Communion
Portée : 0
Durée : 3 tours
Effets : 3 questions

Ce sort permet au Clerc de poser trois questions aux grandes puissances de l'au-delà (dieux, esprits, etc.) Les réponses ne se font que par oui ou non. Cependant, le Clerc ne peut utiliser ce sort qu'une fois par semaine. Si celui-ci est utilisé trop souvent, le MD peut éventuellement en limiter l'utilisation à une fois par mois. Une fois par an, le Clerc peut poser 6 questions.

Dissipation du Mal
Portée : 9 m
Durée : 1 tour
Effets : Monstres enchantés, morts-vivants, envoûtements ou charmes dans un rayon de 10 m

Ce sort affecte tous les morts-vivants et monstres enchantés (invoqués, animés ou contrôlés par la magie) se trouvant à portée. Le monstre est détruit à moins d'une réussite à un jet de sauvegarde contre les sorts, avec un malus de -2. Toute créature venant d'un autre plan est bannie (forcée de retourner sur son plan d'origine) si elle rate son jet de sauvegarde. Même si le jet de sauvegarde est réussi, la créature doit fuir et se tenir à bonne distance du Clerc tant que celui-ci se concentre (sans se déplacer). Ce sort permet aussi de neutraliser les effets d'un objet maudit ou d'un sort de *charme*.

Fléau d'Insectes
Portée : 140 m
Durée : 1 jour
Effets : Nuée d'insectes de 9 mètres de rayon

Ce sort invoque une nuée d'insectes. Elle obscurcit la vision et repousse les créatures de moins de 3 dés de vie (pas de jet de sauvegarde). La nuée se déplace de 6 mètres par round et suit les ordres du Clerc s'il se trouve à portée. Le Clerc doit se concentrer sans bouger pour contrôler la nuée. Si le lanceur de sort est dérangé, le sort prend fin et la nuée se dissipe. Ce sort ne fonctionne qu'en plein air, ou en surface.

Manne
Portée : 3 m
Durée : Permanent
Effets : Crée de la nourriture pour 12 personnes et plus

Ce sort crée une nourriture suffisante pour 12 hommes et leurs montures. Pour chaque niveau du Clerc au-delà du 8ème, de la nourriture pour 12 hommes supplémentaires et leurs montures est créée.

Quête Religieuse/Accomplissement Religieux*
Portée : 9 m
Durée : Spécial
Effets : Contraint une créature vivante

Ce sort force la cible à se charger d'une tâche spéciale ou d'une quête, suivant les ordres du Clerc. La cible a droit à un jet de sauvegarde pour échapper aux effets du sort. Par exemple, le Clerc peut demander à la cible de détruire un monstre, de faire évader un prisonnier, de découvrir un objet magique ou de faire un pèlerinage. Si la quête est trop difficile ou franchement impossible, le sort n'a alors aucun effet. Si la cible refuse de se charger de la quête, elle est maudite (voir malédiction : le type d'effets est au choix du MD, mais avec deux fois sa puissance normale). L'inverse de ce sort, l'*accomplissement religieux*, sert à annuler un sort de *quête religieuse* ou une *malédiction* relative à cette quête. Les chances de succès sont de 50%, moins 5% par différence de niveau entre le lanceur et le Clerc qui avait ordonné la quête. Par exemple : un Clerc de niveau 11 tentant d 'annuler une quête religieuse ordonnée par un Clerc du 13ème, a 40% de chances de succès.

Rappel à la Vie/Doigt de Mort*
Portée : 36 m
Durée : Permanent
Effets : Résurrection d'un humain ou demi-humain

Par l'intermédiaire de ce sort, le Clerc rappelle l'âme d'un humain, d'un Elfe, d'un Petite-Gens ou d'un Nain. Le corps doit être présent et, s'il est mutilé, le personnage ramené à la vie souffrira de certaines incapacités physiques. Un Clerc de niveau 8 peut rappeler l'âme d'un défunt mort depuis 4 jours. Pour chaque niveau au-delà du 8ème, 4 jours peuvent être rajoutés à cette limite. Ainsi, un Clerc de niveau 10 peut rappeler à la vie ceux qui sont morts depuis 12 jours. Le personnage revient à la vie avec 1 point de vie restant, et ne peut ni se battre, ni lancer de sort, ni se servir de ses facultés, ni porter d'équipement ni se déplacer plus vite qu'à la moitié de sa vitesse. Ces pénalités disparaîtront après deux mois de repos complet au lit. La convalescence ne peut être accélérée par la magie. Ce sort peut être lancé sur un mort-vivant se trouvant à portée. Celui-ci est immédiatement détruit si son jet de sauvegarde contre les sorts est manqué. Ce dernier est pénalisé de -2. Cependant, s'il s'agit d'un vampire, cela l'oblige à retourner sous forme gazeuse dans son cercueil afin de se reposer. Lorsqu'il est lancé sur une créature morte-vivante possédant plus de dés de vie qu'un vampire, ce sort inflige de 3-30 (3d10) points de dégâts. La cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne subir que la moitié des dégâts. L'inverse du sort, *doigt de mort*, matérialise un rayon mortel capable de tuer une créature se trouvant dans les 18 mètres. La cible a droit à un jet de sauvegarde contre rayon mortel pour échapper à l'effet du sort. Un Clerc loyal ne se servira de ce sort qu'en cas d'extrême gravité. Le sort inversé, *doigt de mort*, rend de 3-30 points de vie à tout mort-vivant possédant plus de 9 dés de vie.

Soin Ultime/Blessure Ultime*
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Effets : Une créature vivante

Ce sort est similaire à *soin mineur* mais rend 6-21 (3d6+3) points de vie à une créature vivante. L'inverse du sort, *blessure ultime,* inflige 6-21 points de dégâts à toute créature vivante ou personnage touché (aucun jet de sauvegarde). Le Clerc doit réussir un jet de toucher pour infliger *blessure ultime*.

Vision Réelle
Portée : 0
Durée : 1 tour + 1 tour par niveau
Effets : Révèle toute chose dans un rayon de 36 mètres.

Lorsque ce sort est lancé, le Clerc voit clairement toutes les choses se trouvant dans un rayon de 36 mètres. Le sort est extrêmement puissant. Le Clerc peut voir grâce à lui tous les objets ou créatures cachés, invisibles et éthérés, tout comme avec le sort de Magicien *détection de l'invisibilité* (y compris les portes secrètes). De plus toute chose ou créature ne se trouvant pas sous sa forme réelle, qu'elle soit métamorphosée, déguisée etc., est vue telle qu'elle est réellement, sans aucune possibilité d'erreur.
L'alignement est détecté également, tout comme l'expérience et la puissance (niveau ou nombre de dés de vie).

Sorts de Clerc de Sixième Niveau

Animation des Objets
Portée : 18 m
Durée : 6 tours
Effets : Déplace jusqu'à 4.000po d'objets

Le Clerc se sert de ce sort pour déplacer des objets (matières non-vivantes et non-magiques) à distance et les faire attaquer. Un objet pesant jusqu'à 4.000 po (à peu près la taille de deux humains), ou plusieurs objets dont le poids total ne dépasse pas les 4.000 po, peuvent être ainsi animés. Le MD doit décider de la vitesse de déplacement de l'objet, du nombre d'attaques, des dégâts et autres détails de combat concernant l'objet animé. Comme ordre de grandeur, un objet de la taille d'une statue se déplace de 9 mètres par round, attaque une fois par round en infligeant 2d8 points de dégâts, et a une CA de 1. Une chaise n'a qu'une CA de 6, mais se déplace à 45 mètres par round sur ses quatre pieds, attaque deux fois par round en infligeant 1d4 points de dégâts par attaque. Les objets ont les mêmes chances de toucher un adversaire que le Clerc qui les anime.

Barrière/Destruction de Barrière*
Portée : 18 m
Durée : 12 tours
Effets : Création d'un mur de marteaux tourbillonnants

Ce sort crée une barrière magique cylindrique mesurant jusqu'à 9 mètres de diamètre et 9 mètres de hauteur. Il s'agit d'un mur de marteaux tourbillonnants et dansants, de toute évidence très dangereux. Toute créature la traversant reçoit 7d10 points de dégâts (aucun jet de sauvegarde). Ce sort est souvent utilisé pour bloquer l'entrée d'un passage. L'inverse de ce sort, *destruction de barrière,* détruit toute barrière crée par un Clerc. Il peut également s'utiliser pour supprimer un *mur de glace,* de *feu* ou de *pierre* créé par un Magicien. Sans effet sur un *mur de fer*.

Création d'Animaux Normaux
Portée : 9 m
Durée : 10 tours
Effets : Crée 1-6 animaux

À l'aide de ce sort, le Clerc transforme l'air ambiant en animaux normaux. Ceux-ci apparaissent à l'endroit qu'il choisit (dans la limite de 9 mètres) mais peuvent par la suite être envoyés (sur son ordre) jusqu'à 18 mètres s'il le désire.
Les animaux créés comprennent toujours le Clerc et lui obéissent. S'ils en reçoivent l'ordre, ils combattent et rendent d'autres services (porter des objets, monter la garde, etc.) au maximum de leurs capacités. Ce sont

des animaux normaux qui peuvent en attaquer d'autres à moins que leurs instructions ne soient pas clairement exprimées. Le Clerc peut choisir le nombre d'animaux qu'il crée mais pas leur type exact, celui-ci reste à l'appréciation du MD (ou à la fortune d'un tirage aléatoire). Il est possible de créer un gros animal (éléphant, hippopotame, etc.), trois moyens (ours, grands félins, etc.) ou six petits (loups, babouins, etc.). Aucun animal « géant » ne peut être créé par ce sort. Les animaux disparaissent lorsqu'ils sont tués ou lorsque l'effet du sort se dissipe.

Guérison Totale
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Effets : Guérit toute affliction d'une créature vivante

Ce sort est le plus puissant de tous les sorts de soins. Lorsqu'on l'utilise pour soigner des blessures, il élimine presque tous les dégâts subis, ramenant le blessé à 1-6 points de son maximum de points de vie. Il peut supprimer une *malédiction*, neutraliser un poison, soigner la paralysie, la cécité, une maladie ou même annuler l'effet d'un sort de *débilité mentale*. Néanmoins il ne soigne qu'une seule affliction à la fois. Si la personne soignée souffre de deux afflictions ou plus (comme par exemple des blessures et une malédiction), le Clerc choisit celle qu'il désire soigner. S'il est lancé sur le bénéficiaire d'un *rappel à la vie*, le sort de *guérison totale* élimine l'obligation de rester au lit pendant deux semaines et il retrouve immédiatement toutes ses capacités.

Langage des Monstres/Babillage*
Portée : 0
Durée : 1 round par niveau du Clerc
Effets : Permet la conversation avec un monstre

Ce sort donne au Clerc la faculté de pouvoir interroger toute créature vivante ou morte-vivante se trouvant dans les 9 mètres. Même les monstres non-intelligents peuvent comprendre et répondre au Clerc. Ceux à qui il s'adresse n'attaquent pas le Clerc pendant la conversation, mais peuvent se défendre s'ils sont attaqués. Une seule question peut être posée par round (le sort dure 1 round par niveau d'expérience du Clerc). L'inverse de ce sort, *babillage*, a une portée de 18 mètres et une durée de 1 tour par niveau de Clerc. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts, mais avec un malus de -2. Si le jet de sauvegarde est raté, la cible ne peut pas être comprise pendant toute la durée du sort. Même les messages écrits, le langage des mains ou toutes autres formes de communication paraissent incohérents.
Ceci n'influence pas la faculté de lancer des sorts, mais peut empêcher l'utilisation d'objets magiques nécessitant un mot de commande pour déclencher leurs effets.

Orientation
Portée : 0
Durée : 6 tours + 1 tour par niveau du lanceur
Effets : Indique la direction d'un passage

Quand ce sort est lancé, le Clerc doit spécifier un endroit particulier sans l'avoir pour autant déjà visité. Pendant toute la durée du sort, le Clerc connaît la direction à prendre pour se rendre à cet endroit. De plus, toute information nécessaire pour atteindre ce but est également obtenue, comme par exemple, l'endroit où se trouvent des passages secrets, les mots de passe, etc. Ce sort est souvent fort utile pour prendre la fuite.

Rappel
Portée : 0
Durée : Instantané
Effets : Téléporte le Clerc à son sanctuaire

Similaire au sort de *téléportation* des Magiciens, il permet au Clerc de se rendre à son sanctuaire avec son équipement (mais sans autre créature). Le Clerc doit avoir au moins un domicile habituel, dont une des pièces sert au *rappel*. Pendant le round où ce sort est lancé, le Clerc obtient automatiquement l'initiative, à moins d'être surpris.

Serviteur Aérien
Portée : 18 m
Durée : 1 jour par niveau du Clerc
Effets : Le serviteur part à la recherche d'un objet ou d'une personne

Un serviteur aérien est un être humanoïde très intelligent venu du plan éthéré. Grâce à ce sort, le Clerc invoque l'un de ces êtres qui apparaît immédiatement. Le Clerc doit alors décrire une créature ou un objet au serviteur, faute de quoi celui-ci repart aussitôt. L'endroit approximatif où se trouve la cible doit également être mentionné. Lorsqu'il possède la description et localisation, le serviteur se met en chasse, tentant de trouver l'objet ou la créature pour le ramener au Clerc. Il y consacrera tout le temps nécessaire, dans les limites de la durée du sort. Le serviteur aérien possède une force de 18 et peut porter jusqu'à 5.000 po. Il lui est possible de devenir éthéré à volonté, ce qui lui permet de se transporter aisément dans la plupart des endroits. Néanmoins il lui est impossible de traverser la zone d'effet d'un sort de *protection contre le mal*. S'il lui est impossible de faire son devoir dans le temps imparti, le serviteur devient fou et retourne auprès du Clerc pour l'attaquer.

Sorts de Clerc de Septième Niveau

Parole Sacrée
Portée :0
Durée : Instantané
Effets : Toutes les créatures dans un rayon de 12 mètres

Ce sort affecte toutes les créatures, amies ou ennemies, se trouvant dans un rayon de 12 mètres autour du Clerc. Lorsque celui-ci prononce la parole sacrée toutes les créatures dont l'alignement diffère du sien sont affectées de la manière suivante :
Jusqu'au niveau 5 : Tuées.
Niveau 6-8 : Étourdies pour 2-20 tours.
Niveau 9-12 : Assourdies pour 1-6 tours
Niveau 13+ : Étourdies pour 1-10 rounds.
Toute cible possédant 13 niveaux ou plus (ou Dés de Vie), ainsi que celles du même alignement que le Clerc, peuvent lancer un jet de sauvegarde pour éviter totalement les effets. Ce sort extrêmement puissant ne peut être arrêté ni par la pierre, ni par aucune substance solide, à l'exception du plomb (il peut être bloqué par une *bulle anti-magie*).

Rappel Ultime à la Vie/Destruction Ultime de la Vie*
Portée :18 m
Durée : Permanent
Effets : Rappelle à la vie une créature

Ce sort est similaire au sort de niveau 5 *rappel à la vie*, à ceci près qu'il fonctionne sur toute créature. Un bénéficiaire humain ou demi-humain s'éveille immédiatement sans aucune blessure (au maximum de ses points de

vie) et est capable de combattre, d'utiliser ses capacités, les sorts qu'il connait, etc. sans la moindre pénalité, à l'exception de celles présentes au moment de la mort. Une cible maudite ou malade au moment de la mort, par exemple, souffrirait toujours de ces afflictions après avoir bénéficié d'un *rappel ultime à la vie*. Si une autre créature (ni humaine, ni demi-humaine) bénéficie du sort, les règles du sort *rappel à la vie* s'appliquent, notamment les limitations temporelles, le besoin de repos, etc. Un Clerc de niveau 17 peut lancer ce sort sur un corps humain ou demi-humain mort depuis un maximum de 4 mois et pour chaque niveau supérieur au 17ème, 4 mois supplémentaires sont ajoutés à cette durée. Ainsi un Clerc de niveau 19 peut lancer un *rappel ultime à la vie* sur un cadavre décédé depuis 12 mois. Si on le lance sur un mort-vivant possédant moins de 8 DV, celui-ci est immédiatement détruit (aucun jet de sauvegarde).
Un mort-vivant possédant de 7 à 12 DV doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, avec un malus de -4 ou être détruit. Un mort-vivant possédant plus de 12 DV subit 6-60 (6d10) points de dégâts mais peut réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour n'en subir que la moitié. L'inverse du sort, *destruction ultime de la vie* affecte les créatures vivantes de la même façon que la forme normale affecte les morts-vivants (ceux de 7 DV ou moins sont détruits, etc.). Lancé sur un mort-vivant, quel qu'il soit, une *destruction ultime de la vie* a le même effet que *guérison totale* et sur une créature vivante (rend tous les points de vies, moins 1-6, soigne la cécité, etc.).

Restauration/Perte d'Énergie*
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Effets : Restaure un niveau d'énergie d'une créature

Ce sort restaure pleinement un niveau d'énergie (d'expérience) à toute cible l'ayant perdu par la faute d'un mort-vivant ou de toute autre manière. Il ne restaure qu'un seul niveau et n'en ajoute pas si aucun n'a été perdu.
De plus, lancer ce sort provoque chez le Clerc la perte d'un niveau d'expérience, comme s'il avait été frappé par un nécrophage. Toutefois cet effet n'est pas permanent et disparaît au bout de 2d10 jours de repos. L'inverse de ce sort, *perte d'énergie,* retire un niveau d'expérience à la cible touchée, comme si le Clerc était un nécrophage ou une âme en peine. Lancer ce sort ne cause aucune perte au Clerc, ni ne le force à se reposer, mais il s'agit d'un acte chaotique que s'interdisent les personnages loyaux.

Tremblement de Terre
Portée : 120 m
Durée : 1 tour
Effets : Provoque des secousses sismiques

Ce puissant sort amène une portion de terre à trembler et ouvre de larges fissures dans le sol. Un Clerc de niveau 17 peut affecter une portion de 18 mètres de côté au plus. Chaque niveau subséquent lui permet d'ajouter 1,5 mètres à cette dimension. Ainsi un Clerc de niveau 18 peut affecter une portion de 19,5 m de côté, 21 m de côté au niveau 19 etc. À l'intérieur de l'aire d'effet, toutes les petites constructions sont détruites, les plus grandes se fissurent. Le relief rocheux (collines, falaises etc.) donne naissance à des éboulements. Des crevasses peuvent s'ouvrir dans le sol et attirer en leur sein 1 créature sur 6 (à déterminer aléatoirement), les écrasant irrémédiablement.

Survie
Portée : Toucher
Durée : Une heure par niveau du lanceur de sorts
Effet : Protège une créature contre tous les dégâts non-magiques induits par l'environnement

Ce sort protège la cible des effets indésirables de conditions de tous types, y compris la chaleur ou le froid, le manque d'air, etc. Pendant la durée du sort, la cible n'a besoin ni d'air, ni de nourriture, ni d'eau, ni de sommeil. Le sort ne protège pas des dégâts magiques, d'attaque, du poison, des souffles. Il protège contre les dégâts causés par les conditions naturelles d'autres plans d'existence. Par exemple, un Clerc pourrait utiliser ce sort dans un désert pour éviter les dégâts causés par les conditions naturelles d'une tempête de sable, sous terre ou sous l'eau pour permettre la survie sans air et dans l'espace pour survivre dans le vide.

Voyage
Portée : 0
Durée : Un tour par niveau du lanceur de sorts
Effet : Permet les déplacements aériens ou gazeux

Ce sort permet au Clerc de se déplacer rapidement partout, même entre les plans d'existence. Le lanceur (uniquement) peut voler avec le même effet qu'avec le sort *Vol* du Magicien, à raison de 102m/tour (36m/round). Le Clerc peut également entrer dans un plan d'existence, simplement en se concentrant pendant un round. Il peut entrer dans un maximum d'un plan par tour. Le Clerc peut amener une autre créature par tranche de cinq niveaux arrondi à l'inférieur. Par exemple, un Clerc de niveau 29 peut emporter cinq autres créatures en voyage.
Pour amener d'autres personnes, il doit les toucher ou ils doivent le toucher, pendant que le sort est lancé et que le changement est effectué. Toute créature non consentante doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter l'effet. Le Clerc doit amener les autres avec lui et ne peut pas les envoyer tout en restant derrière. Tant que ce sort est effectif, le lanceur (seulement) peut prendre une forme gazeuse en se concentrant pendant un round complet. (S'il est interrompu, aucun changement se produit.) Contrairement à l'effet de potion, tout l'équipement transporté fait également partie du même nuage gazeux. Sous cette forme, le lanceur peut voyager deux fois plus vite qu'un vol normal : 204m/tour (72m/round). Sous forme gazeuse, le Clerc ne peut pas utiliser d'objets, ni lancer de sorts, mais ne peut pas non plus être blessé sauf par la magie (arme magique ou certains sorts). De plus, un être gaz eux ne peut pas traverser un sort de *Protection contre le Mal* ou une *bulle de protection anti-magie*.

Souhait
Portée : Spéciale
Durée : spéciale
Effet : Spécial

Un souhait est le sort le plus puissant qu'un Clerc peut lancer. Il n'est jamais écrit sur un parchemin mais peut être trouvé ailleurs (dans un anneau par exemple) dans des cas rares. Seul un Clerc de niveau 36 et avec un 18 (ou plus) en Sagesse peut lancer le sort de Souhait.
Formulation du souhait : Le joueur doit dire ou écrire le souhait exact que son personnage fait. La formulation est très importante. Le souhait exauce généralement le libellé littéral et ce quelle que soit l'intention du Clerc. Le MD doit essayer de maintenir l'équilibre du jeu en étant ni trop généreux, ni trop avare

pour déterminer les effets d'un souhait. Même mal formulé, un souhait fait avec de bonnes intentions, peut avoir de bons résultats. Cependant, si le souhait est trop gourmand ou est lancé avec une intention malveillante, le MD doit faire preuve d'imagination pour déformer les résultats du sort afin que le Clerc n'en profite pas. Si nécessaire, le MD peut même rejeter le souhait ; il n'aurait alors pas effet. Chaque fois qu'un *souhait* échoue ou est mal interprété, le MD devrait expliquer le problème ou le défaut dans la formulation.

Voici quelques exemples de *souhaits* erronés : « Je souhaite tout savoir de ce donjon » pourrait faire en sorte que le personnage sache tout pendant seulement une seconde, puis l'oublier .

« Je souhaite un million de pièces d'or » peut être accordé en les faisant atterrir sur la tête du personnage (c'est 1.00.000 livres d'or !), puis disparaitre.

« Je souhaite posséder immédiatement et définitivement le pouvoir du regard d'un basilique tout en conservant toutes mes propres capacités et objets » est un souhait formulé soigneusement, mais qui est déséquilibré. Le personnage capable d'utiliser ce sort de haut niveau est déjà assez puissant. Ce *souhait* pourrait lui faire pousser une tête de basilique en plus de sa propre tête. Un *souhait* ne peut pas être utilisé pour acquérir des PX ou des niveaux d'expérience.

Effets possibles : Un *souhait* correctement formulé peut remplacer tout autre sort magique de niveau 8 ou moins ou n'importe quel sort clérical ou druidique de niveau 6 ou moins, à la discrétion du MD. Cet usage courant d'un *souhait* est plus susceptible de réussir avec peu de risque d'erreur que les autres utilisations du sort. Sinon, si le *souhait* est utilisé pour nuire à une autre créature, la cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si le jet est réussi, la cible subit la moitié des effets néfastes et l'autre moitié est renvoyée sur le lanceur (Jet de Sauvegarde pour l'éviter, malus de -4). Si le *souhait* veut gêner quelqu'un sans lui faire de mal (par exemple, en le téléportant dans une cellule de prison), la cible n'a pas droit à un Jet de Sauvegarde. Un personnage peut utiliser un *souhait* pour gagner un trésor, jusqu'à un maximum de 50.000 pièces d'or par souhait. Cependant, le lanceur perd 1 point d'expérience par pièces d'or gagnées et cette perte ne peut pas être restaurée par magie.

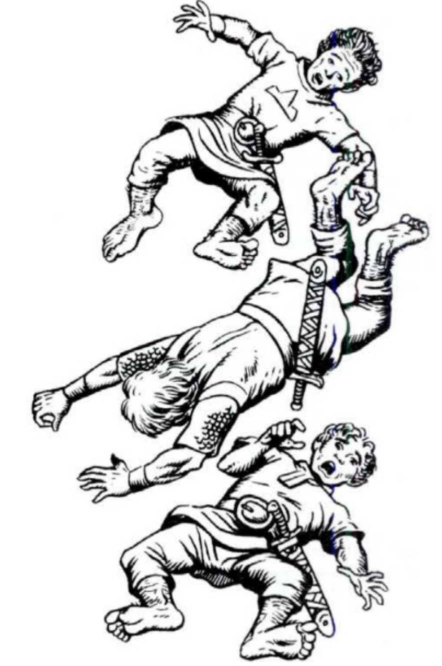
Le Clerc peut utiliser un souhait pour temporairement changer n'importe quel score de caractéristique (à un minimum de 3 ou à un maximum de 18) ou pour gagner un dé de vie supplémentaire. Le coût est très élevé. Vous devez lancer autant de souhaits que la valeur de la caractéristique souhaitée. Tous les souhaits doivent être demandés dans un délai d'une semaine. Vous ne pouvez augmenter un score de caractéristique que d'un point à la fois. Pour augmenter votre Force de 15 à 16 nécessite 16 *souhaits*. Pour le porter ensuite à 17, il en faudra un 17ème supplémentaire.

Les souhaits ne peuvent pas diminuer définitivement des scores de caractéristiques. Un souhait ne permet pas de dépasser le niveau d'expérience maximale pour les personnages humains et le niveau 36 est une limite absolue. Cependant, un *souhait* peut permettre à un demi-humain de gagner un DV additionnel pour un nouveau maximum de 9 pour les Petites-Gens, 11 pour les Elfes et 13 pour les Nains. Cela n'affecte que les points de vie et ne modifie aucun autre score (comme Jet d'Attaque, Nombre de sorts des Elfes, etc.). Un souhait peut changer un demi-humain en humain ou l'inverse. Un tel changement est permanent et le destinataire ne devient pas magique. Les Petites-Gens et les Nains deviennent des Guerriers du même niveau. Les Elfes deviennent des Magiciens ou des Guerriers (mais pas les deux), au choix du lanceur du souhait. Le personnage modifié gagne alors des niveaux normalement. Un humain se transforme en demi-humain du même niveau mais pas plus haut que le maximum racial autorisé. Si le lanceur exprime le souhait de changer la classe d'un autre personnage, la cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts avec un bonus +5 pour résister au changement. Un *souhait* peut parfois changer les résultats d'un évènement passé. Ceci est normalement limité à événements de la veille. Une bataille perdue peut être gagnée ou les pertes peuvent être rendues beaucoup moins lourdes mais des probabilités impossibles ne peuvent être surmontées totalement. Un décès pourrait être changé en un lourd coma, une perte permanente serait seulement temporaire. Le MD devrait donner des conseils aux joueurs lorsque leurs souhaits dépassent les limites (ou sa patience).

Remarque Importante : Chaque fois qu'un effet est décrit comme immuable cette déclaration remplace toutes les autres. Les *souhaits* peuvent causer de gros problèmes s'ils ne sont pas correctement utilisés. Le MD doit limiter les *souhaits* raisonnablement ou l'équilibre et le plaisir du jeu sera complètement bouleversé. Le MD ne devrait pas autoriser des *souhaits* qui modifient les bases du jeu (comme souhaiter que les dragons n'aient plus de souffle dévastateur). Plus le *souhait* est déraisonnable et avide moins il est probable qu'il soit exaucé.

Sorcellerie
Portée : 0 (Clerc uniquement)
Durée : Un tour
Effet : Permet l'utilisation d'un objet de Magicien ou d'un parchemin

Le Clerc utilisant ce sort gagne le pouvoir d'utiliser un objet normalement réservé aux lanceurs de sorts magiques, soit un objet (tel qu'une baguette) ou un parchemin contenant un sort magique de niveau 1 ou 2. (Le Clerc ne peut pas lancer de sorts de niveau 3 ou supérieur même s'ils sont inscrits sur un parchemin.) Cette capacité dure un tour ou jusqu'à ce que le parchemin ou l'objet est utilisé. Le Clerc acquiert magiquement la connaissance de la bonne utilisation de l'objet, comme s'il était un Magicien. Pendant la durée et l'effet du sort, le lanceur est traité comme étant du niveau minimum nécessaire pour lancer le sort.



Les Sorts Druidiques

Les Druides peuvent apprendre et lancer n'importe quel sort de Clerc, à l'exception de ceux qui affectent les alignements (comme *Protection contre le Mal*). Cependant, les Druides ont aussi leurs propres sorts, que les Clercs et Magiciens ne peuvent pas utiliser. Le Druide ne peut pas lancer plus de sorts en une journée qu'un Clerc mais il a l'avantage d'être capable d'apprendre des sorts de deux listes différentes, la sienne et celle du Clerc. Les sorts druidiques ont tendance à se rapporter à la Nature et à l'ordre naturel de la vie plutôt qu'au combat ou au pouvoir comme le sont les sorts cléricaux et magiques. Les sorts druidiques ne sont jamais réversibles.

Liste des Sorts Druidiques

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1	Aura Féerique	Brule-Métal	Invocation de la Foudre
2	Détection du Danger	Distorsion du Bois	Paralysie Animale
3	Localisation	Flamme	Protection Contre les Poisons
4	Prévision du Temps	Obscurcissement	Respiration Aquatique
	Niveau 4	**Niveau 5**	**Niveau 6**
1	Contrôle de la Température sur 3 mètres	Bouclier Anti-Plantes	Renvoi du Bois
2	Invoquer des Animaux	Contrôle des Vents	Bouclier Anti-Animal
3	Porte Végétale	Dissoudre	Invocation du Temps
4	Protection contre la Foudre	Passe-Plantes	Transit Végétal
	Niveau 7		
1	Contrôle du Climat		
2	Invocation d'Élémentaire		
3	Mort Rampante		
4	Transmutation du Métal en Bois Mort		

Sorts Druidiques de Premier Niveau

Aura Féerique
Portée : 18 m
Durée : 1 round par niveau du Druide
Effets : Illumine créatures ou objets

À l'aide de ce sort, le Druide crée un feu verdâtre, pâle et vacillant, sur les contours d'un ou plusieurs objets ou créatures. Ce feu n'inflige aucun dégât. Pour être sujettes au sort, les créatures doivent être détectées d'une manière ou d'une autre (par une *détection de la magie*, par exemple). Toute attaque dirigée contre la créature ou l'objet affecté bénéficie alors d'un bonus de +2 au toucher, puisque la cible est repérée plus facilement. Le Druide peut entourer de ce feu une créature de taille humaine (environ 4 mètres de feu) par tranche de 5 niveaux. Ainsi au niveau 20, il lui est possible de créer 16 mètres de feu, entourant une créature de la taille d'un dragon, deux de la taille d'un cheval ou quatre de taille humaine.

Détection du Danger
Portée : 1,5m par niveau de lanceur de sorts
Durée : Une heure
Effet : Révèle les dangers

Ce sort combine certains effets de *Détection du Mal* et *Détection des Pièges*. Pendant qu'il fonctionne, le Druide peut se concentrer sur des lieux, des objets ou des créatures à portée. Il a besoin d'un round de concentration pour examiner un 30 cm carrés de surface, une créature ou un petit objet (un coffre, une arme ou un objet plus petit). Les objets plus gros nécessitent plus de temps.
Après l'avoir examiné, le Druide sait s'il est immédiatement dangereux, potentiellement dangereux ou bénin (strictement du point de vue du Druide). Notez que la plupart des créatures sont potentiellement dangereuses. Ce sort détecte aussi les poisons, contrairement à d'autres sorts. La durée est d'une heure complète lorsqu'il est utilisé dans la nature du Plan Principal, ailleurs la durée est de moitié (trois tours).

Localisation
Portée : 0
Durée : 6 tours
Effets : Détecte un animal ou une plante dans un rayon de 36 mètres

Ce sort permet au Druide de sentir la direction dans laquelle se trouve un animal ou une plante connue. Il peut localiser (tout comme le sort *Localisation des Objets)* tout animal normal ou de taille géante, mais aucune créature fantastique, aucun monstre végétal, pas plus qu'une créature ou végétal intelligent. Il doit déterminer le type exact de l'animal ou de la plante qu'il désire localiser mais il peut se dispenser d'en visualiser un ou une en particulier. L'animal, pas plus que la plante ne bénéficie d'un jet de sauvegarde (ce sort est souvent utilisé pour trouver des végétaux possédant des propriétés particulières).

Prévision du Temps
Portée :0
Durée :12 heures
Effets : Donne la connaissance des conditions météorologiques à venir

Ce sort permet au Druide d'apprendre avec précision le temps qu'il fera durant les 12 prochaines heures. Il couvre une région de 2 km de diamètre par niveau du Druide et un Druide de niveau 20 connaît par exemple le temps à venir sur un rayon de 20 km. Ce sort ne donne aucun contrôle sur le temps, se contentant de le prévoir.

Sorts Druidiques de Deuxième Niveau

Distorsion du Bois
Portée : 72 m
Durée : Permanent
Effets : Tord les armes en bois

Ce sort permet de tordre une ou plusieurs armes de bois, les rendant probablement inutilisables. Il affecte une flèche par niveau du Druide le lançant. Une lance de fantassin, un javelot ou une baguette magique sont considérés comme ayant la valeur de deux flèches, un bâton (magique ou non) ou une massue, quatre. Le sort n'affecte aucun objet en bois n'étant pas une arme. Si objet magique est ciblé par *distorsion du bois* (un bâton, par exemple) celui qui le manie peut lancer un jet de sauvegarde contre les sorts pour en éviter l'effet. Les objets portés mais non tenus en main ne bénéficient pas de ce jet de sauvegarde. Les objets magiques possédant des « + » ont davantage de chances de ne pas être affectés, dans une mesure de 10% par « + ». (Par exemple une flèche +1 aurait 10% de chances de ne pas subir l'effet du sort).

Flamme
Portée : 0
Durée : 2 tours par niveau
Effets : Crée du feu dans la main

Ce sort fait apparaître une petite flamme dans la paume du Druide. Elle ne lui fait aucun mal et émet l'éclairage d'une torche normale. II est

possible de l'utiliser pour enflammer des matériaux inflammables (lanterne, torche, huile, etc.) sans l'éteindre. Tant qu'il tient la flamme, le Druide peut la faire disparaître et réapparaître en se concentrant, au rythme d'une fois par round, jusqu'à la fin de la durée du sort. Il lui est possible de tenir en main et d'utiliser d'autres objets lorsque la flamme est éteinte. S'il le désire, il peut la projeter à une distance de 9 mètres maximum, mais elle disparaît un round après avoir quitté sa paume.

Métal Brulant
Portée : 9 mètres
Durée : 7 tours
Effet : Réchauffe un objet métallique

Ce sort a pour effet de rendre brulant un objet puis de le refroidir. Cela agit sur un objet métallique pesant jusqu'à une 250g par niveau du lanceur de sort. Un Druide de niveau 12, par exemple, peut chauffer 3 kg (le poids d'une épée normale), tandis qu'un Druide de niveau 20 peut chauffer 5kg (une épée à 2 mains).
Le sort ne cause aucun dommage aux objets magiques. Une arme normale ou un autre objet peut être sévèrement endommagé, surtout s'il est fait à la fois de bois et métal (comme une lance) car le bois brûle au point de contact avec le métal. Si l'objet est tenu en main lorsqu'il est brulant, la chaleur endommage le porteur. 1 point de dégâts lors du premier tour, 2 points au deuxième, 4 points au troisième, 8 points au quatrième, puis croissant au même rythme (pour un total de 22 points de dégâts de chaleur sur 7 rounds). Au quatrième tour, la chaleur torride provoquera l'inflammation du cuir, du bois, du papier et d'autres objets inflammables en contact avec le métal. Le porteur n'a pas droit à un jet de sauvegarde mais une *résistance au feu* annule les dégâts.
Le personnage peut bien sûr lâcher l'objet à tout moment et les personnes peu intelligentes sont susceptibles de le faire à 80 % (vérifier chaque round). Une fois le sort lancé, le Druide n'a pas besoin de concentration, la chauffe et le refroidissement se déroulent automatiquement.
Un sort de *Dissipation de la Magie* arrête l'effet mais pas les moyens normaux (immersion dans l'eau, etc.) Si le sort est utilisé sur un objet porté par un adversaire (comme une flèche ou un poignard), il peut se débarrasser de l'objet mais perd l'initiative pour ce round (et subit les dégâts infligés par la chaleur ce round).
Les dégâts causés par la chaleur perturbent la concentration et la cible ne peut pas lancer de sorts pendant le round au cours duquel elle subit des dégâts de ce sort.

Obscurcissement
Portée : 0
Durée : 1 tour par niveau
Effets : Crée un nuage de brume

Ce sort fait sortir du sol, autour du Druide, une vapeur épaisse qui forme un nuage de grande taille. Celui-ci mesure 50cm de hauteur et 3m de largeur par niveau du Druide. Un Druide de niveau 20 lance donc un obscurcissement haut de 10 mètres pour 30 mètres de rayon. Le nuage ne possède aucune autre propriété que celle de bloquer la vue. Le lanceur du sort, ainsi que les créatures capables de voir les objets invisibles, bénéficient d'une vision réduite dans le nuage. Les autres créatures s'y trouvant sont retardées et désorientées par l'effet.

Sorts Druidiques de Troisième Niveau

Invocation de la Foudre
Portée : 108 m
Durée : 1 tour par niveau
Effets : Fait jaillir un éclair de foudre

Ce sort ne peut être utilisé que si un orage (de n'importe quel type) se trouve à portée du Druide. Si c'est le cas, le Druide peut faire surgir 1 éclair de foudre par tour, lui faisant frapper le point qu'il désire dans les limites de la portée du sort. L'éclair de foudre descend du ciel et frappe un périmètre de 6 mètres de diamètre. Toute cible s'y trouvant subit 8-48 (8d6) points de dégâts électriques et doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour n'en recevoir que la moitié. Le Druide n'est pas obligé de faire jaillir la foudre à chaque tour s'il ne le désire pas, celle-ci reste disponible jusqu'à la fin de la durée du sort, ou celle de l'orage.

Paralysie Animale
Portée : 54 m
Durée : 1 tour par niveau
Effets : Paralyse 1 DV d'animaux par niveau

Ce sort affecte les animaux de taille normale ou géante mais n'agit pas contre les créatures fantastiques, ni sur celles possédant une intelligence assez grande. Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts, en cas d'échec, elle est paralysée pour 6 tours. Le Druide peut affecter 1 DV d'animaux par niveau, sans tenir compte des « + » sur les DV. Un Druide de niveau 20 peut par exemple lancer ce sort contre 10 crapauds géants (possédant chacun 2 DV+2). Il est à noter que ce sort peut affecter les animaux invoqués ou contrôlés.
Aussi appelé *Immobilisation Animale.*

Protection Contre les Poisons
Portée : Toucher
Durée : 1 tour par niveau du lanceur de sorts
Effet : Confère à une créature une immunité contre tous les poisons

Pendant la durée de ce sort, la cible est complètement immunisée contre les effets de tous les poisons, notamment les pièges à gaz et le sort *Nuage Létal*. Cette protection s'étend aux objets transportés (donc protégeant contre la présence toxique d'un esprit, par exemple). De plus, le destinataire gagne un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les souffles empoisonnés (comme le souffle du dragon vert) mais pas ceux de pétrification (comme celui d'une gorgone).

Respiration Aquatique
Portée : 9 m
Durée : 1 jour
Effets : Une créature

Ce sort permet à la cible de respirer sous l'eau, quelle que soit la profondeur. Il n'a aucun effet sur la capacité de se déplacer sous l'eau, et n'annule en aucune façon la possibilité de respirer de l'air.

Sorts Druidiques de Quatrième Niveau

Contrôle de la Température sur 3 mètres
Portée : 0
Durée : 1 tour par niveau
Effets : Rafraîchit ou réchauffe l'air sur un rayon de 3 mètres.

Ce sort permet au Druide d'altérer la température dans une zone de 6m de diamètre. La température peut changer au maximum de 90°C, dans un sens ou dans l'autre. Le changement se produit instantanément et l'effet se déplace avec le Druide. La température peut être modifiée chaque round par simple concentration tant que la durée du sort n'est pas achevée. Ce sort est utile pour résister à la chaleur ou au froid.

Le Druide peut ainsi survivre aux températures extrêmes.

Invoquer des Animaux
Portée : 110 m
Durée : 3 tours
Effet : Appelle et se lie d'amitié avec des animaux normaux

Avec ce sort, le Druide invoque n'importe quel animal normal à portée. Seules les créatures non magiques d'intelligence animale sont affectées, ce qui inclus les mammifères, les reptiles, les amphibiens, etc. Le sort n'affecte pas les insectes, arthropodes, humains et demi-humains.
Le Druide peut choisir un ou plusieurs animaux connus, peut en invoquer un type particulier ou peut invoquer tous ceux à portée.
Le total des DV des animaux répondant est égal au niveau du Druide.
Traiter les petites créatures normales (grenouilles, souris, écureuils, petits oiseaux, etc.) comme 1/10 de DV chacune.
L'animal invoqué arrive à sa vitesse maximum et comprend le Druide pendant que le sort est en vigueur. Il est amical et aide le Druide dans la limite de ses capacités. S'il est blessé de quelque façon que ce soit, l'animal s'enfuit, le charme est rompu. Cependant, si le Druide est attaqué lorsqu'un animal invoqué est présent, il attaque immédiatement l'adversaire, fuyant uniquement s'il échoue à un test de moral.
Ce sort peut aussi être utilisé pour calmer des animaux hostiles rencontrés lors d'une aventure.

Porte Végétale
Portée : 0
Durée : 1 tour par niveau
Effets : Ouvre un passage à travers la végétation

Pendant la durée de ce sort, aucune plante ne peut barrer le passage au Druide, quelle que soit la densité de la végétation. Même les arbres plient ou s'ouvrent magiquement pour lui permettre de passer. Tout équipement porté peut également traverser de telles barrières, mais aucune autre créature ne peut utiliser le passage.

Note : Il est possible à un Druide de se cacher au sein d'un gros arbre après avoir lancé ce sort. Il ne peut par contre pas voir de dedans ce qui se passe en dehors.

Protection Contre la Foudre
Portée : Toucher
Durée : 1 tour par niveau
Effets : Protège une créature des effets de la foudre

La cible de ce sort devient immunisée contre une certaine quantité de dégâts électriques. Celle-ci est déterminée par le niveau du Druide. Un dé de dégâts est annulé par niveau. Ainsi un Druide de niveau 20 est protégé contre la totalité de deux *invocations de la foudre* (8 dés chacune), ainsi que contre la moitié d'une troisième. Toute attaque électrique partiellement annulée est traitée par la procédure normale en ce qui concerne les dégâts restants. Dans l'exemple ci-dessus, le Druide recevra 4-24 points de dégâts (4d6), ou 2-12 (2d6) si le jet de sauvegarde est réussi.

Sorts Druidiques de Cinquième Niveau

Bouclier Anti-Plantes
Portée : 0
Durée : 1 round par niveau du Druide
Effets : Barrière bloquant le passage des plantes

Ce sort crée une barrière invisible autour du corps du Druide (à moins de trois centimètres). Celle-ci bloque toutes les attaques portées par des plantes ou des monstres végétaux, lesquelles n'infligent donc aucun dégât. Si le Druide se déplace au sein d'une végétation normale mais dense alors qu'il est protégé, il en résulte un passage que d'autres peuvent emprunter. Lorsqu'il est protégé, le Druide ne peut attaquer les plantes que par le biais de sorts. Elles sont protégées de ses attaques physiques tout comme lui des leurs.

Contrôle des Vents
Portée : 3 mètres de rayon par niveau
Durée : 1 tour par niveau
Effets : Calme ou enfle le vent

À l'aide de ce sort, le Druide agit sur l'air compris dans la zone d'effet et le fait se comporter à sa guise, augmentant la force du vent ou bien la diminuant jusqu'au calme plat. Un tour complet de concentration (durant lequel il est impossible d'attaquer ou même de se déplacer) est nécessaire pour changer totalement le vent (de la tempête au calme, par exemple). L'effet est contré facilement par tout lanceur de sort de plus haut niveau utilisant la même incantation. Cet effet se déplace avec le Druide. Si le sort est utilisé contre une créature de l'air (comme un élémentaire), la cible doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas d'échec, le Druide peut l'abattre ou la contrôler en utilisant judicieusement la force du vent. La créature n'obéit que tant que la concentration est maintenue. Si celle-ci est brisée, la créature attaque (comme dans le cas d'un *contrôle d'élémentaire*).

Dissolution
Portée : 72m
Durée : 3-18 jours
Effet : Liquéfie 270 mètres carrés

Presque identique au sort de Magicien de niveau 5 du même nom, il a pour effet de changer un volume de terre ou de roche (mais pas une construction) en un marécage de boue. Une zone jusqu'à 3 mètres de profondeur ou d'épaisseur est affecté et peut avoir jusqu'à 270 mètres carrés de superficie. Le Druide peut choisir exactement la largeur et la longueur mais toute la zone d'effet doit être à moins de 72 mètres de lui. Toute créature se déplaçant dans la boue est ralentie à 10% de son mouvement normal au mieux, et peut rester bloquée (à la discrétion du MD, une cible peut effectuer un jet de sauvegarde contre sorts pour éviter de rester coincée).

Passe-Plantes
Portée : 0
Durée : Instantané
Effets : Téléportation sur une courte distance

À l'aide de ce sort, le Druide peut pénétrer à l'intérieur d'un arbre, se téléporter et ressortir du sein d'un autre arbre du même type que le premier. Les arbres doivent être suffisamment gros pour l'accueillir en eux. La distance à laquelle le Druide peut se téléporter dépend du type d'arbre, comme indiqué ci-dessous.
Chêne : 600 mètres ; frêne/orme/tilleul/if : 360 mètres ; Arbres à feuilles persistantes : 240 mètres ; autres arbres : 300 mètres

Sorts Druidiques de Sixième Niveau

Répulsion du Bois
Portée : 10 m
Durée : Un tour par niveau du Druide
Effet : Repousse tous les objets en bois

Ce sort crée une vague de force invisible de 36 mètres de long et 18 mètres de haut. Son point médian peut être créé n'importe où à moins de 9 mètres de lui. Cette vague de force se déplace alors horizontalement dans la direction voulue par le Druide à la vitesse de 3 mètres par round. Le Druide peut arrêter la vague de force à tout moment mais ne pourra plus la déplacer de nouveau par la suite.
Tout objet en bois entrant en contact avec la vague de force est emporté. La vague de force continue de se déplacer jusqu'à ce qu'elle atteigne la distance de 108 mètres et s'y arrête pour le reste de la durée du sort.
Les objets capturés ne sont pas endommagés mais les armes en bois (arcs, arbalètes, la plupart des lances et des javelots, etc.) et les objets magiques (baguettes, bâtons, etc.) ne peuvent pas être utilisés tant qu'ils sont piégés.
Une fois créée, la vague de force ne nécessite aucune concentration.
Cependant, le lanceur peut la faire disparaître avant la fin de la durée en se concentrant pendant un round.
Ce sort a de nombreuses applications utiles pendant les combats de masses (contre un groupe d'archers ou des engins de siège) et les aventures nautiques (pour déplacer un bateau). Le sort déplace aussi des objets en bois qui ont des parties métalliques (comme des coffres). Cependant, il n'a pas d'effet sur des constructions permanentes (tels que les bâtiments, y compris les parties qui sont attachées manuellement comme les portes) ou d'autres objets fixés (comme les arbres).

Bouclier Anti-Animal
Portée : 0
Durée : 1 tour par niveau
Effets : Barrière bloquant le passage des animaux

Ce sort crée une barrière invisible autour du corps du Druide (à moins de 3 cm).
Celle-ci bloque toutes les attaques portées par des animaux, de taille normale ou géante, de même que par les insectes et toutes les créatures non-fantastiques d'intelligence animale ou inférieure.
Lorsqu'il est sous l'effet du sort, le Druide ne peut attaquer les animaux que par le biais de sorts, ceux-ci étant protégés de ses attaques physiques tout comme il l'est des leurs.

Invocation du Temps
Portée : 10 km ou plus
Durée : 6 tours par niveau
Effets : Transporte certaines conditions météorologiques à proximité du Druide

Lorsque ce sort est lancé, un phénomène météorologique connu est attiré vers le Druide. Celui-ci ne contrôle pas la météo, il se contente de l'invoquer. Des phénomènes violents (typhon, importantes vagues de chaleur, etc.) ne peuvent être invoqués que par un Druide du niveau 25 ou plus. La portée de l'invocation est de 10 km aux niveaux 12 à 15. Elle augmente de 2 km par niveau supérieur à 15. Un Druide de niveau 20 peut par exemple invoquer le temps en se trouvant jusqu'à 20 km de la perturbation visée.

Transit Végétal
Portée : Infinie
Durée : Instantané
Effets : Téléportation à longue distance

Ce sort peut être utilisé une fois par jour au plus. Le Druide doit se trouver à proximité d'une plante (de n'importe quelle taille), il lui faut également choisir soit un emplacement généralement défini, soit une plante particulière se trouvant en un autre endroit. Après avoir lancé le sort, le Druide pénètre magiquement à l'intérieur de la plante proche et sort d'une autre à sa destination (la plante d'arrivée exacte est déterminée aléatoirement si elle n'a pas été spécifiée). Il n'existe aucune limite de distance mais pour que le sort puisse agir, les deux plantes doivent être vivantes et se trouver sur le même plan d'existence. Si l'une ou l'autre est morte, le sort ne fonctionne pas. Dans le cas contraire, le Druide réapparaît immédiatement à l'endroit désiré. Il lui est possible de transporter avec lui deux autres créatures consentantes.

Sorts Druidiques de Septième Niveau

Contrôle du Climat
Portée : 0
Durée : Concentration
Effets : Toutes conditions météorologiques dans un rayon de 240 mètres

Ce sort permet au Druide de créer une condition météorologique particulière dans un rayon de 240 mètres. Le lanceur de sort a la possibilité de choisir ladite condition. Le sort ne fonctionne qu'en extérieur, et le temps créé affecte toutes les créatures présentes dans la zone d'effet, y compris le Druide. Les effets persistent tant que le lanceur du sort se concentre sans bouger. Si on le déplace (à bord d'un bateau, par exemple), l'effet du sort se déplace avec lui. Le résultat est variable mais les suivants sont les plus courants :
Pluie : Un malus de -2 sur les dés de toucher s'applique à tout tir de projectile. Au bout de trois tours, le sol devient boueux, réduisant le déplacement à 1/2 de la vitesse normale.
Neige : La visibilité (la distance à laquelle une créature peut voir) est réduite à 6 mètres et les déplacements s'effectuent à 1/2 de la vitesse normale. Il est possible que les fleuves et les rivières se couvrent d'une couche de glace. La fonte des neiges donne naissance à de la boue, engendrant les mêmes pénalités de déplacement.
Brouillard : 6 mètres de visibilité. Déplacements à 1/2 de la vitesse normale. Les créatures se trouvant au sein du brouillard peuvent se perdre, se déplaçant dans la mauvaise direction.
Temps clair : Ceci annule le mauvais temps (pluie, neige, brouillard) mais pas ses effets secondaires (comme la boue).
Chaleur intense : Les déplacements s'effectuent à 1/2 de la vitesse normale. L'eau en excès (provenant de pluie, de neige ou de roche transformée en boue, etc.) s'évapore.
Vent violent : Aucun projectile ne peut être lancé, aucun vol accompli. Les déplacements s'effectuent à 1/2 de la vitesse normale. En mer, les bateaux se déplaçant dans le sens du vent sont plus rapides de 50%. Dans le désert, un vent violent crée une tempête de sable qui réduit les déplacements de la manière usuelle et ramène la visibilité à 6m.
Tornade : Ceci crée un tourbillon sous le contrôle du Druide qui attaque et se déplace comme un élémentaire de l'air de 12 DV. En mer, considérer la tornade comme une « tempête ».

Invocation d'Élémentaire
Portée : 72 m
Durée : 6 tours
Effet : Invoque un élémentaire de 16 DV

Ce sort permet au lanceur d'invoquer n'importe quel élémentaire (voir Chapitre 14). Le Druide ne peut

invoquer qu'un élémentaire de chaque type (air, terre, feu, eau) par jour. L'élémentaire comprend les ordres du Druide et les exécute dans les limites de ses capacités (porter, attaquer, etc.). Contrairement à la version du sort de Magicien, le Druide n'a pas besoin de se concentrer pour contrôler la créature. Le lanceur peut le renvoyer vers son propre plan sur un ordre simple et quelqu'un d'autre peut le renvoyer en utilisant un sort de *Dissipation de la Magie* ou de *Dissipation du Mal*.

Mort Rampante
Portée : 36m
Durée : 1 round par niveau du Druide
Effets : Crée une horde d'insectes de 6 x 6 mètres.

Ce sort crée un gigantesque essaim de 1.000 insectes rampants, apparaissant dans un rayon de 36 mètres autour du druide. Ils couvrent une surface d'au moins 6 mètres carrés et il peut leur ordonner de s'étendre au plus jusqu'à 18m2. La mort rampante se déplace au maximum à la vitesse de 18 mètres/tour (6 mètres /round) si le Druide reste à moins de 36 mètres. Elle disparait à la fin de la durée du sort ou dès que le Druide s'éloigne à plus de 36 mètres. Les insectes attaquent quiconque se trouve sur leur passage, infligeant 1 point de dégât pour dix insectes, soit un total de 100 points par round, par créature, sans jet de sauvegarde. Les attaques normales (comme le feu) ne causent que peu de dégâts. Même une *Dissipation de la Magie* (chances de succès normales) n'a que peu d'effet, elle peut pénétrer dans la zone d'une *Protection contre le Mal*, et est capable de franchir la plupart des obstacles sans que sa vitesse n'en soit affectée.

Transmutation du Métal en Bois Mort
Portée : 36 m
Durée : Permanente
Effets : Métamorphose 50 po de métal en bois mort par niveau de Druide.

Ce sort change tout objet métallique en bois. La quantité transmutable est de 50 po par niveau du Druide. Tout objet métallique magique possède une résistance à la magie de 90 %. L'effet est permanent et ne peut être annulé par un sort de Dissipation de la Magie. Toute armure changée en bois se détache de son porteur, toute arme affectée se transforme en massue de bois non magique.

Les Sorts Magiques

Lancer des Sorts Magiques

Les sorts magiques utilisés par les Magiciens et les Elfes sont quelque peu différents de ceux des Clercs et des Druides, à la fois dans leurs effets et dans la manière dont ils sont appris et utilisés.

Grimoire

Lorsqu'un Magicien ou un Elfe commence à jouer au niveau 1, il débute avec un grimoire, qui lui a été donné par son maître. Le grimoire contient deux sorts de premier niveau. Le MD vous dira avec quels sorts commence votre personnage. Le grimoire est grand, volumineux et n'est pas facilement transporté (épais de 10 cm environ et pesant au moins 10 kg). Il ne tient pas dans un sac normal mais peut être transporté dans un sac à dos ou une grosse sacoche. Tous les grimoires sont écrits dans un langage magique que seul le propriétaire peut lire sans utiliser le sort *Lecture de la Magie* (décrit plus tard).
Comme expliqué précédemment, un Magicien et un Elfe oublient un sort une fois lancé. C'est pourquoi ils ont un grimoire. Ils peuvent à nouveau mémoriser le sort plus tard et l'avoir à nouveau à disposition.
Sur les *Tables d'Expérience du Magicien et de l'Elfe*, les colonnes « Nombre de Sorts/Niveau » indiquent combien de sorts par niveau le personnage peut mémoriser. Cela ne limite pas le nombre de sorts que le personnage peut avoir dans son grimoire. Un Magicien de niveau 4 peut mémoriser quatre sorts, deux de niveau 1 et deux de niveau 2, mais son grimoire peut en contenir davantage. Par exemple, il pourrait contenir six sorts de niveau 1 et trois sorts de niveau 2. Ce Magicien de niveau 2 ne peut pour l'instant en mémoriser que deux de chaque niveau en une journée.

Apprendre de Nouveaux Sorts

Chaque Magicien et Elfe a appris les arts magiques de quelqu'un d'autre, normalement d'un PNJ lanceur de sorts de niveau 7 ou supérieur. Votre campagne peut supposer que les personnages Magiciens et Elfes ont un tel Maître, à qui ils rendent visite et avec lequel ils étudient la magie quand ils ne sont pas à l'aventure. Le MD souhaitera peut-être travailler sur ce PNJ en en faisant un personnage à part entière qui pourrait apparaitre dans leurs aventures en tant que conseiller ou expert. Le Maître du PJ ne part pas à l'aventure avec les PJ tant qu'ils n'ont pas atteint ou dépassé son niveau et seulement si le MD le décide. Sinon, les PJ auraient un allié trop puissant qui résoudrait la plupart de leurs problèmes facilement.
Lorsque le personnage du joueur commence à jouer, le Maître lui donne un grimoire avec deux sorts de 1er niveau dedans. Lorsque le PJ atteint le niveau 2, le Maître écrit un autre sort de niveau 1 dans le livre. Lorsque le PJ atteint le niveau 3, le Maître écrit un sort de niveau 2 dans son livre et quand il atteint le 4ème niveau, le Maître lui en donnera un de plus du 2ème niveau. Dans de nombreuses campagnes, c'est le moment où le maître arrête d'instruire le personnage. Le personnage est passé d'apprenti à compagnon et maintenant il doit voyager pour en apprendre davantage sur la magie.
Alors, où les PJ peuvent-ils apprendre plus de sorts ? Ils ont plusieurs options et peuvent explorer tout ou une partie d'entre elles au cours de leur carrière.

Les Autres Lanceurs de Sorts : Selon une ancienne tradition, de nécessité et bon sens, les lanceurs de sorts détestent partager des sorts entre eux. Chaque lanceur de sorts sait qu'il pourrait devenir très puissant un jour…et qu'il pourrait devenir l'ennemi d'un autre aux pouvoirs similaires. Aucun lanceur de sorts ne veut enseigner à un autre qui pourrait le vaincre. C'est quelque chose sur lequel le MD doit insister dans sa campagne. S'il s'aperçoit que des personnages échangent des sorts de leurs grimoire couramment, il doit leur rappeler la tradition du secret, des bonnes raisons pour laquelle elle existe, de la paranoïa qui infecte la communauté des lanceurs de sorts, etc. S'ils ne suivent pas ses recommandations, leurs personnages peuvent acquérir la réputation de lanceur de sorts qui ne peuvent pas garder leurs secrets. D'autres, peut-être même leurs anciens maîtres, redoubleront d'effort pour les tenir à l'écart de la magie.
Des lanceurs de sorts de niveau supérieur peuvent même décider de voler ou de détruire les grimoires des PJ pour leur donner une leçon, les

Liste des Sorts Magiques (Magiciens et Elfes)

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1	Analyse	Détection de l'Invisible	Boule de Feu
2	Bouclier	Détection du Mal	Clairvoyance
3	Charme Personne	Enchevêtrement	Création d'Air
4	Détection de la Magie	ESP/Impénétrabilité*	Dissipation de la Magie
5	Disque Flottant	Force Fantasmagorique	Foudre
6	Fermeture	Image Miroir	Infravision
7	Lecture de la Magie	Invisibilité	Invisibilité sur 3m
8	Lecture des Langues Étrangères	Lévitation	Paralysie/Contre-Paralysie*
9	Lumière/Ténèbres*	Localisation d'Objets	Protection Contre le Mal sur 3m
10	Projectile Magique	Lumière Éternelle/Ténèbres Éternelles*	Protection Contre les Projectiles Normaux
11	Protection Contre le Mal	Ouverture	Hâte/Ralentissement*
12	Sommeil	Toile d'Araignée	Respiration Aquatique
13	Ventriloquie	Verrou Magique	Vol
	Niveau 4	**Niveau 5**	**Niveau 6**
1	Allométamorphose	Contact des Plans Extérieurs	Abaissement des Eaux
2	Autométamorphose	Débilité Mentale	Bulle Anti-Magie
3	Charme Monstre	Dissolution/Durcissement*	Chasseur Invisible
4	Confusion	Forme de Bois	Contrôle du Temps
5	Désenvoûtement/Malédiction*	Invocation d'Élémentaire	Désintégration
6	Forme de Drap	Métempsychose	Forme de Pierre
7	Embroussaillement/ Débroussaillement*	Mur de Roc	Glissement de Terrain
8	Mur de Feu	Nécro-animation	Holographie
9	Mur/Tempête de Glace	Nuage Létal	Incantation Mortelle
10	Œil Magique	Paralysie des Monstres/Contre-Paralysie*	Mur de Fer
11	Phytomorphose	Passe-Muraille	Quête Magique/Accomplissement Magique*
12	Porte Dimensionnelle	Télékinésie	Réincarnation
13	Terrain Hallucinatoire	Téléportation	Transmutation de Pierre en Chair/de Chair en Pierre*
	Niveau 7	**Niveau 8**	**Niveau9**
1	Boule de Feu Retardé	Barrière Mentale/Esprit Ouvert*	Contingence
2	Charme Plante	Champ de Force	Prévoyance
3	Création de Monstres Normaux	Charme masse/Annulation de Charme*	Création de Tout Type de Monstres
4	Épée	Clone	Labyrinthe
5	Forme de Fer	Création de Monstres Magiques	Mur Prismatique
6	Inversion de Gravité	Danse	Mot de Pouvoir : Mort
7	Invisibilité de Masse/Apparition*	Forme d'Acier	Nuée de Météores
8	Invocation d'Objets	Mot de Pouvoir : Cécité	Immunité
9	Mot de Pouvoir : Étourdissement	Nuage Explosif	Seuil/Fermeture de Seuil*
10	Mythomanie	Permanence	Guérison Totale
11	Porte Magique/Verrou Suprême*	Symbole	Souhait
12	Statue	Transformation d'Objets	Stase
13	Téléportation d'Objets	Voyage	Survie

forçant à passer de nombreuses semaines ou mois à reconstituer leur grimoire (voir « Grimoires Perdus » ci-dessous).
Mais il existe des échanges occasionnels de sorts. Ces dons de sorts aux PJ se déroulent dans des circonstances notables comme par exemple si un lanceur de sorts de bas niveau rend un grand service à un Magicien de haut niveau (sauver son enfant, entreprendre une quête spéciale pour lui et prouver sa valeur, etc.). Dans ce cas précis, il n'est pas inapproprié pour le PNJ de récompenser le PJ avec un sort.

Le Maître : Une fois que le personnage du joueur a atteint le 4ème niveau, son Maître n'a pas à quitter complètement le jeu. Le PJ pourrait être en mesure de lui rendre visite et d'étudier avec lui de temps en temps. Le Maître pourrait continuer à lui apprendre des sorts. Mais comme le PJ est un compagnon maintenant, le Maître peut également l'obliger à entreprendre des tâches (« J'ai besoin que vous apportiez ce flacon à Esdevius dans le Parokaland…et ne vous faites pas attraper par le dragon. ») afin de rester son assistant. Le PJ pourrait alors continuer à apprendre des sorts de cette façon mais le Maître ne devrait pas être sa seule source, il devrait apprendre d'autrui au cours de ses aventures.

Les Parchemins : Le parchemin magique est un trésor magique et certains ont des sorts magiques inscrits dessus. Un lanceur de sorts peut utiliser le parchemin pour lancer le sort, auquel cas le sort écrit disparaît une fois lancé. Sinon, il peut le retranscrire dans son grimoire (au cours de ce processus, le sort disparaît du parchemin) et il aura acquis un nouveau sort.

Les Lanceurs de Sorts Ennemis : Si un PJ rencontre et vainc un lanceur de sorts ennemi, le PJ lanceur de sorts peut essayer de s'inspirer de son grimoire.
Le MD doit s'assurer que le grimoire de son ennemi vaincu a de nombreux sorts en commun avec celui du PJ, comme c'est le cas de la plupart des lanceurs de sorts de niveau inférieur, pour que le PJ ne gagne qu'un ou deux nouveaux sorts. Un nouveau sort est une trouvaille rare et un grimoire est un trésor encore plus rare, ainsi ces livres sont toujours bien cachés et protégés.
Un PJ utilisant celui d'un d'autre devrait s'attendre à faire face à des pièges magiques ou des malédictions avant qu'il ne réussisse à obtenir de nouveaux sorts.

Sorts de Hauts Niveaux

Un lanceur de sorts ne peut pas écrire dans son grimoire un sort d'un niveau supérieur à celui qu'il peut lancer.
En d'autres mots, s'il ne peut pas encore lancer de sorts de niveau 3, il ne peut certainement pas en écrire un dans son grimoire.

Grimoires Perdus

Un Magicien ou un Elfe dont le grimoire est perdu ou détruit ne peut pas regagner de sorts tant qu'il ne l'a pas remplacé. Il ne peut pas non plus lire le grimoire d'un autre. Il peut recréer les sorts avec un travail de mémoire et de recherche…mais cela demande beaucoup d'argent et de temps.
La méthode, le temps et le coût que cela prend pour recréer un grimoire sont à la discrétion du MD.
Voici quelques propositions pour le MD : 1.000 pièces d'or pièces et une semaine d'étude pour chaque niveau de sort remplacé. Chaque sort de niveau 3 nécessiterait 3.000 po et trois semaines.
Cette reconstitution du grimoire occupe tout le temps du personnage, n'en laissant aucun pour partir à l'aventure.
Un personnage peut créer une copie à laisser en lieu sûr. Cela prend moins de temps et d'argent que la reconstruction d'un grimoire.
Un Magicien ou un Elfe peut copier quatre sorts par jour de son grimoire principal à sa « sauvegarde ».

Grimoire du Personnage du Joueur

Le joueur et le MD doivent tous deux garder une trace écrite des sorts qui se trouvent dans le grimoire du personnage. Si jamais il y a une différence dans les deux listes de sorts (celle tenue par le joueur et celle par le MD), le joueur doit être capable de se rappeler où le personnage a acquis les sorts supplémentaires. Si l'explication ne satisfait pas le MD, il peut supprimer le sort du grimoire du personnage. L'Annexe 3 fournit une feuille de sorts modifiable, sur laquelle les joueurs peuvent conserver le nom et la description de tous les sorts de leurs personnages.

Sorts Inversés

Contrairement aux sorts cléricaux, les sorts magiques doivent être mémorisés sous leur forme inversée pour être lancés. Le lanceur de sorts doit choisir la forme normale ou inversée lorsqu'il mémorise le sort. Il n'y a aucun problème à mémoriser un sort sous forme inversée. Si le sort peut être inversé, le lanceur de sorts sait comment le mémoriser sous cette forme. Bien sûr, un lanceur de sorts peut le mémoriser une fois sous forme normale et une autre sous forme inversée. Par exemple, si un lanceur de sorts possède le sort de *Lumière* dans son grimoire, le personnage peut mémoriser à la fois *Lumière* et *Ténèbres* pour une aventure. Dans les listes de sorts ci-dessous, tous les sorts qui peuvent être inversés sont marqués d'un astérisque (*).

Sorts Magiques de Premier Niveau

Analyse
Portée : 0 (toucher uniquement)
Durée : 1 tour
Effet : Analyse la magie d'un objet

Le lanceur de sorts peut déterminer et comprendre l'enchantement et la magie d'un objet.
Un heaume doit être mis sur la tête du lanceur de sorts, une épée tenue à la main, un bracelet mis au poignet, etc. pour que le sort fonctionne. Toutes les conséquences qui peuvent en découler (par exemple *Malédiction* ou objets piégés) affectent le lanceur de sorts, bien qu'il ait droit à ses jets de sauvegarde habituels. Le lanceur de sorts a 15 % de chance plus 5 % par niveau d'expérience de déterminer une caractéristique magique de l'objet. Si l'article n'est pas magique, ce pourcentage permet de le savoir.
Le sort ne révèle pas d'informations précises. Il décrit les améliorations d'une arme (bonus d'attaque) comme « beaucoup » ou « peu », estime le nombre de charges de sort d'un objet avec un marge de 25% du nombre réel, etc.

Bouclier
Portée : 0
Durée : 2 tours
Effets : Le lanceur de sorts seulement

Ce sort crée une barrière magique tout autour du lanceur de sorts (à moins de 3 cm). Elle se déplace avec lui et lui donne une CA de 2 contre les projectiles, et de 4 contre des attaques de tous les autres types, jusqu'à la l'expiration du sort. Ce sort permet aussi au lanceur de sorts d'effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts s'il est visé par un projectile magique (un JdS par projectile). Si le lanceur de sorts ainsi protégé réussit son jet de sauvegarde, le projectile magique concerné ne l'atteint pas.

Charme-Personne
Portée : 36 m
Durée : Voir description
Effets : Une « personne » vivante

Ce sort n'affecte que des humains, des demi-humains et certaines autres créatures. La cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. S'il est réussi, le sort ne l'affecte pas. S'il échoue, la cible considère le lanceur de sorts comme son « meilleur ami » et tentera de le défendre contre toute menace, réelle ou imaginaire. La cible est alors « charmée ». En règle générale, les « personnes » affectées par ce sort sont toutes les créatures qui ressemblent à peu près aux humains. Il n'affecte pas les animaux, les créatures magiques (telles que les statues vivantes), ni des créatures humanoïdes plus grandes qu'un ogre. Vous apprendrez par la pratique quels monstres peuvent être charmés. Si le lanceur de sorts parle une langue que la cible charmée peut comprendre, il peut lui donner des ordres. Ceux-ci devront plutôt ressembler à des suggestions ou des « conseils d'ami ». Les ordres sont généralement obéis, mais la cible peut résister à ceux qui vont à l'encontre de sa nature (alignement et habitudes). Une cible refuse d'obéir si on lui ordonne de se

tuer. Un charme peut durer des mois. La cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde chaque jour, chaque semaine ou chaque mois, selon son score d'intelligence. Si vous êtes charmé(e), votre MD vous dira à quel moment effectuer ces nouveaux jets de sauvegarde.
Le charme est automatiquement brisé si le lanceur de sorts attaque la cible, que ce soit physiquement ou avec un sort. La cible combat normalement si elle est attaquée par les alliés du lanceur de sorts. Un système plus complexe pour déterminer la durée d'un sort de charme apparaît au Chapitre 13.
Une cible qui reçoit des ordres contradictoires et impressions de ses vieux amis aventuriers et de son nouveau « meilleur ami » réagit comme n'importe qui le ferait dans la vraie vie : en étant confus. Il ne peut pas supposer automatiquement que l'une ou l'autre des parties lui ment…même si le joueur le souhaite.

Durée du Charme-Personne

Intelligence de la Cible	Jet de Sauvegarde
13-18 (haute)	Chaque jour
9-12 (standard)	Chaque semaine
3-8 (faible)	Chaque mois

Détection de la Magie
Portée : 0
Durée : 2 tours
Effets : Tout sur 18 m

En lançant ce sort, le lanceur de sorts voit luire tous les objets, créatures et endroits magiques à portée du sort. Cet effet ne dure qu'un temps limité, et devrait être réservé pour le moment où le lanceur de sorts voudra voir si un objet trouvé au cours d'une aventure est en réalité magique.
Exemple : Peu après avoir lancé ce sort, un Magicien entre dans une salle contenant une porte fermée par magie, une potion magique posée à terre et un coffre contenant une baguette magique. Tous ces objets se mettront à briller, mais seules la porte et la potion seront visibles, le rayonnement de la baguette magique est dissimulé par les parois du coffre.

Disque Flottant
Portée : 0
Durée : 6 tours
Effets : Le disque reste à 2 mètres

Ce sort crée une plateforme horizontale invisible, de la taille et de la forme d'un petit bouclier rond. Elle peut transporter jusqu'à 5.000 po (250 kg). Le disque ne peut être créé à un endroit déjà occupé par un autre objet ou créature. Il se matérialise à hauteur de la taille du lanceur de sorts, et restera toujours à cette hauteur. Il suivra automatiquement le lanceur de sorts, restant en permanence à 2 mètres de lui. On ne peut pas s'en servir comme arme, car il n'a pas de consistance réelle et se déplace lentement. Quand le sort se termine, le disque disparaît soudain, laissant tomber tout son chargement.

Fermeture
Portée : 3 m
Durée : 2-12 tours
Effets : Une porte, grille, ou autre fermeture

Ce sort gardera en position fermée tout « portail » comme une porte ou grille. Un sort d'*ouverture* annule la fermeture. Toute créature dont les dés de vie sont supérieurs de 3 ou plus à ceux du lanceur de sorts (y compris les personnages) peut rompre la fermeture en un round, mais le portail se verrouille à nouveau si on le laisse se refermer avant expiration du sort.

Lecture de la Magie
Portée : 0
Durée : 1 tour
Effets : Le lanceur de sorts seulement

Ce sort permet au lanceur de sorts de lire des écrits magiques ou des runes, telles que ceux qui apparaissent sur les parchemins ou autres objets magiques (mais pas de parler la langue dans laquelle ils sont écrits).
Les écrits magiques inconnus ne peuvent être déchiffrés sans employer ce sort. Mais une fois que le lanceur de sorts a lu un parchemin ou des runes à l'aide de ce sort, il peut relire ou prononcer les formules sans recourir au sort.
Tous les livres de sorts (grimoires) sont rédigés à l'aide de mots magiques, et seuls leurs propriétaires peuvent les lire sans utiliser ce sort.

Lecture des Langues Étrangères
Portée : 0
Durée : 2 tours
Effets : Le lanceur de sorts seulement

Ce sort permet au lanceur de sorts de lire (mais pas de parler) toute langue ou code inconnu, notamment les cartes au trésor, symboles secrets et ainsi de suite, jusqu'à l'expiration du sort.

Lumière/Ténèbres*
Portée : 36 m
Durée : 6 tours + 1/ niveau du Magicien
Effets : Sphère de 9 m de diamètre

Ce sort crée une grande sphère de lumière, équivalente à l'éclairage d'une torche. Si le sort est lancé sur un objet (tel qu'une pièce de monnaie), la lumière se déplace avec l'objet. S'il est lancé dans les yeux d'une créature, elle doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. Si le jet échoue, elle est aveuglée pour la durée du sort. Une créature aveuglée ne peut attaquer. Si le jet de sauvegarde est réussi, la lumière apparaît dans les airs, derrière la cible.

Projectile Magique
Portée : 45 m
Durée : 1 round
Effets : Crée une flèche ou plus

Un projectile magique est une flèche brillante, créée et lancée par magie, qui inflige 2 à 7 (1d6+1) points de dégâts à la créature touchée. Une fois le sort lancé, la flèche apparaît à côté du lanceur de sorts, et flotte dans les airs jusqu'à ce qu'il décide de la lancer. Une fois lancée, elle touche automatiquement toute cible visible. Elle se déplace avec le lanceur de sorts jusqu'à ce qu'il la lance ou que le sort arrive à expiration. Le projectile magique n'a en réalité aucune forme solide, et ne peut être touché. Il ne manque jamais sa cible, et cette dernière n'a pas droit à un jet de sauvegarde. Pour chaque tranche de 5 niveaux d'expérience du lanceur de sorts, deux projectiles supplémentaires sont créés par ce même sort. Ainsi, un lanceur de sorts de niveau 6 peut créer 3 projectiles. Les projectiles peuvent être lancés sur des cibles différentes.

Protection Contre le Mal
Portée : 0
Durée : 6 tours
Effets : Le lanceur de sorts seulement

Ce sort crée une barrière magique invisible autour du corps du lanceur de sorts (à moins de 3 cm). Toutes les attaques contre lui sont pénalisées de –1 sur leurs jets pour toucher, et le lanceur de sorts gagne un bonus de +1 sur tous ses jets de sauvegarde, pendant toute la durée du sort.
De plus, les créatures « enchantées » ne peuvent même pas toucher physiquement le lanceur de sorts !

Si une arme magique est nécessaire pour atteindre une créature, celle-ci est considérée comme « enchantée ». Cependant, une créature que l'on peut atteindre avec une arme en argent (un lycanthrope, par exemple) n'est pas une créature « enchantée ». La barrière empêche donc toute attaque de ces créatures, à moins qu'elles n'utilisent des armes de jet. Ce sort ne protège pas des *projectiles magiques*. Si le lanceur de sorts attaque pendant la durée du sort, l'effet est légèrement modifié. Les créatures « enchantées » peuvent alors le toucher, mais les malus aux jets pour toucher et aux jets de sauvegarde s'appliquent jusqu'à expiration du sort.

Sommeil
Portée : 72 m
Durée : 4-16 rounds
Effets : 2-16 DV de créatures vivantes sur une surface de 12 x 12 mètres

Ce sort endort des créatures pendant un maximum de 16 tours. Il n'affecte que des créatures ayant 4+1 dés de vie ou moins, généralement des créatures de taille humaine ou plus petite. Toutes les créatures affectées doivent se trouver dans une zone de 12 mètres sur 12. Ce sort ne fonctionne pas contre les morts-vivants, ni contre des créatures de très grande taille telles que les dragons. Toute créature endormie peut être réveillée de force (par des gifles ou des coups de pied, par exemple). Une créature endormie peut être tuée d'un seul coup d'une arme tranchante, quels que soient ses points de vie. Votre Maître du Donjon lance les dés pour déterminer le nombre total de dés de vie de créatures affectées, à l'aide de 2d8. Les cibles n'ont pas droit à un jet de sauvegarde.

Ventriloquie
Portée : 18 m
Durée : 2 tours
Effets : Un objet ou un endroit

Ce sort permet au lanceur de sorts de faire provenir d'ailleurs le son de sa propre voix, par exemple d'une statue, d'un animal, d'un coin sombre, etc.

Sorts Magiques de Deuxième Niveau

Détection de l'Invisible
Portée : 0
Durée : 6 tours
Effets : 3 mètres par niveau du lanceur de sorts

Lorsque le lanceur de sorts lance ce sort, il peut voir toutes les créatures ou objets invisibles dans un rayon de 3 m par niveau d'expérience du lanceur de sorts.
Par exemple, un lanceur de sorts peut utiliser ce sort pour voir les objets invisibles dans un rayon de 9 mètres.

Détection du Mal
Portée : 18 m
Durée : 2 tours
Effets : Tout sur 18 m

Une fois ce sort lancé, le lanceur de sorts voit luire tous les objets enchantés par une magie maléfique dans un rayon de 18 mètres. Les créatures qui lui veulent du mal se mettront également à luire lorsqu'elles seront à portée ; le sort ne permet cependant pas d'entendre les pensées de ces créatures. Rappelez-vous que « chaotique » ne signifie pas nécessairement maléfique, même si de nombreux monstres chaotiques ont des intentions mauvaises. Les pièges et le poison ne sont ni bons ni mauvais, mais simplement dangereux.

Enchevêtrement
Portée : 10m
Durée : 1 round par niveau
Effet : Contrôle les cordes

Ce sort permet au lanceur de sorts d'utiliser n'importe objet en forme de corde en matière vivante ou ayant vécu autrefois (racines, vignes, cordes en cuir, cordes en fibres végétales, etc.) comme il l'ordonne. Environ 15 mètres de vigne normale de 1cm de diamètre plus 1.5m par niveau du lanceur peut être contrôlés.
Les ordres qui peuvent être donnés lors d'un sort d'enchevêtrement comprennent : bobine (former une pile nette), bobine et nœud, boucle, boucle et nœud, cravate et nœud, et l'inverse de tout ce qui précède. La vigne ou la corde doit être à moins de 30 cm de tout objet autour duquel elle doit s'enrouler ou s'attacher. Ce sort est très utile en situations d'escalade, un lanceur de sorts peut lancer une corde d'un côté d'un mur ou d'une falaise et lui ordonner de faire une boucle et se nouer autour d'une saillie. La bobine et le nœud attachent efficacement une cible.
Une personne ou un monstre attaqué par toute utilisation du sort peut faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter les effets de l'enchevêtrement.

ESP/Impénétrabilité*
Portée : 18 m
Durée : 12 tours
Effets : Toutes les pensées dans une direction

Ce sort permet au lanceur de sorts d'« entendre » les pensées.
Le lanceur de sorts doit se concentrer dans une direction pendant 6 rounds (1 minute) pour percevoir les pensées d'une créature à portée (s'il y en a). Les pensées de toute créature vivante sont intelligibles, quel que soit son langage. Les pensées des morts-vivants ne peuvent être « entendues » avec ce sort. S'il y a plus d'une créature à portée et dans la direction sur laquelle le lanceur de sorts se concentre, il entendra un brouhaha de pensées. Il ne peut en tirer quelque chose qu'en se concentrant pendant 6 rounds supplémentaires pour isoler une créature en particulier. L'ESP n'est pas affecté par des écrans de bois ou d'eau, quelle que soit leur épaisseur, et peut traverser jusqu'à 60 cm de roche, mais une mince couche de plomb empêche le sort de fonctionner.

Force Fantasmagorique
Portée : 72 m
Durée : Concentration
Effets : Volume de 6 mètres cubes

Ce sort crée ou modifie les apparences dans la zone affectée. Le lanceur de sorts doit créer l'illusion de quelque chose qu'il a déjà vu. Dans le cas contraire, le MD donne un bonus aux jets de sauvegarde contre ce sort. Si le lanceur de sorts n'utilise pas ce sort pour attaquer, l'illusion disparaît dès qu'elle est touchée.
Si le sort est employé pour « créer » un monstre, il a une CA de 9 et disparaît lorsqu'il est touché. Si le sort est utilisé comme attaque (un projectile magique illusoire, l'illusion d'un mur qui s'effondre, etc.) la cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts et si le jet réussit, elle n'est pas affectée et réalise que l'attaque n'est qu'une illusion.
La force fantasmagorique subsiste tant que le lanceur de sorts se concentre. S'il se déplace, subit des dommages ou rate un jet de sauvegarde, la concentration est rompue et le fantasme disparaît. Ce sort n'inflige jamais de dégâts réels ! Ceux qui sont « tués » perdent simplement conscience, ceux qui sont « pétrifiés » sont paralysés, etc. Les effets se dissipent en 1 à 4 (1d4) tours.

Image Miroir
Portée : 0
Durée : 6 tours
Effets : Le lanceur de sorts seulement

À l'aide de ce sort, le lanceur de sorts crée 1d4 images supplémentaires, à l'apparence et au comportement identiques aux siens. Les images apparaissent et restent à proximité du lanceur de sorts, se déplaçant en même temps que lui, parlant en même temps, etc. Le lanceur de sorts n'a pas besoin de se concentrer, les images durent jusqu'à l'expiration du sort, ou jusqu'à ce qu'elles soient frappées. Ces images ne sont pas réelles, et sont incapables de faire quoi que ce soit. Toute attaque qui atteint le lanceur de sorts frappe en réalité une image, ce qui la fait simplement disparaître quels que soient les dégâts causés.

Invisibilité
Portée : 72 m
Durée : Permanent jusqu'à rupture du sort
Effets : Une créature ou un objet

Ce sort rend invisible une créature ou un objet. Quand une créature devient invisible, tous ses vêtements et son équipement le deviennent aussi. Si la créature invisible se débarrasse d'un objet, celui-ci redevient visible. Si le lanceur de sorts rend invisible un objet qui n'est ni porté ni transporté, il redevient visible lorsqu'il est touché par une créature vivante. Une créature invisible le reste tant qu'elle n'attaque pas et ne lance pas de sort. Une source de lumière (telle qu'une torche) peut être rendue invisible, mais pas la lumière qu'elle dégage.

Lévitation
Portée : 0
Durée : 6 tours + 1/ niveau du Magicien
Effets : Le lanceur de sorts seulement

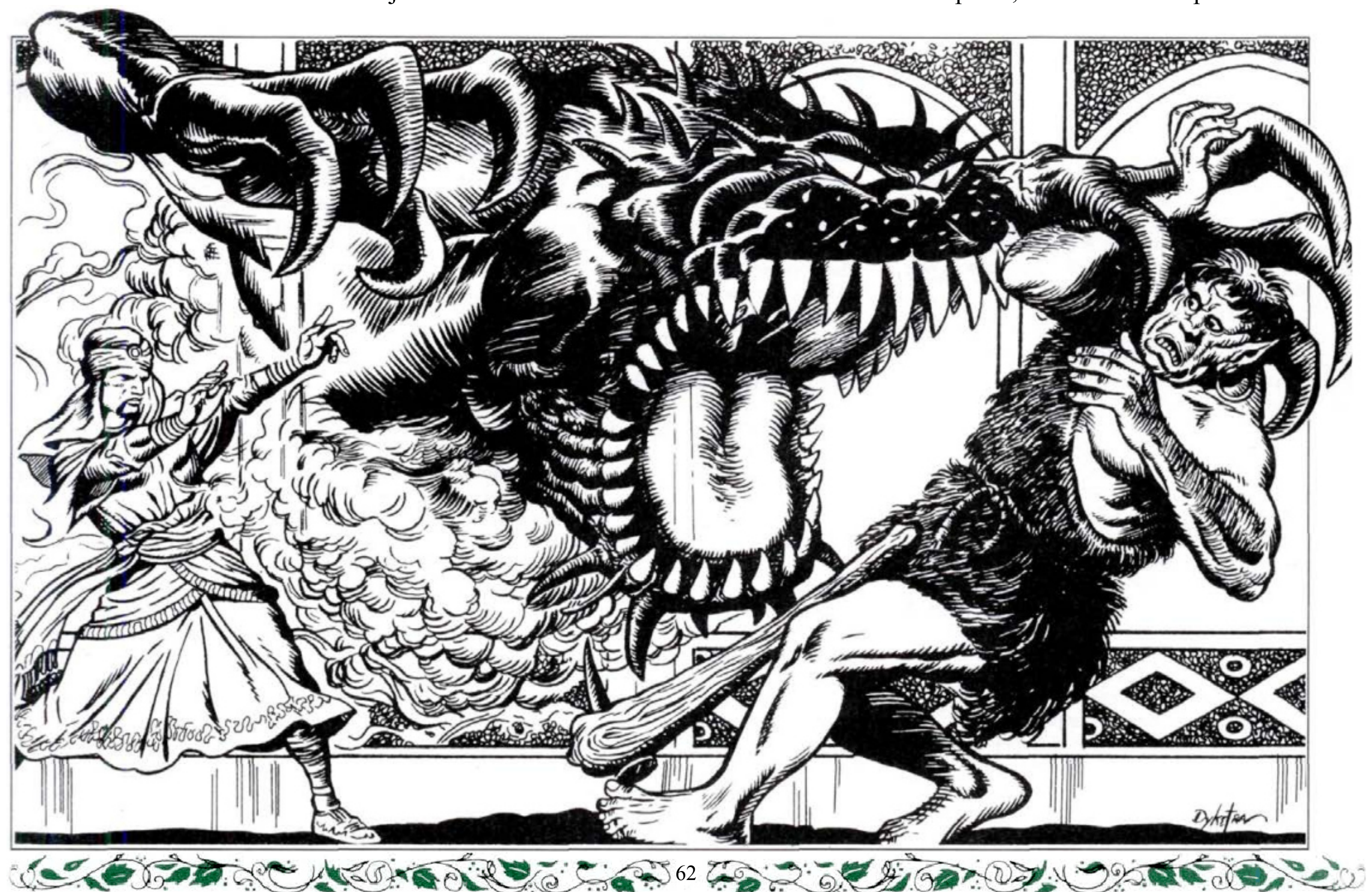
Ce sort permet au lanceur de sorts de se déplacer dans les airs, vers le haut ou le bas, sans aucun support. Il ne lui permet cependant pas de se déplacer horizontalement.
Par exemple, un Magicien peut léviter jusqu'au plafond, puis se déplacer latéralement en s'accrochant aux aspérités.
Le déplacement vertical se fait à la vitesse de 6 mètres par round. Le sort ne peut être lancé sur une autre créature ni sur un objet.
Le lanceur de sorts peut transporter un chargement normal en lévitant, peut-être même un autre personnage de taille humaine (ou moins) ne portant pas d'armure de métal.

Localisation d'Objets
Portée : 18 m + 3 par niveau du Magicien
Durée : 2 tours
Effets : Un objet à portée

Pour que ce sort réussisse à trouver un objet, le lanceur de sorts doit savoir exactement à quoi ressemble l'objet recherché. Un type d'objet courant, tel qu'un escalier, peut également être détecté par ce sort. Le sort indique la direction de l'objet désiré le plus proche, mais pas la distance à laquelle il se trouve. La portée augmente en fonction du niveau du lanceur de sorts.

Lumière Éternelle/Ténèbres Éternelles*
Portée : 36 m
Durée : Permanent
Effets : Sphère de 18 m de diamètre

Ce sort crée un globe de lumière de 18 mètres de diamètre. La lumière est bien plus forte qu'une torche, mais pas autant que la lumière du jour. Elle continue à briller éternellement, ou jusqu'à être dissipée par magie. Le sort peut être lancé sur un objet, comme *lumière* du premier niveau. S'il est lancé dans les yeux d'une créature, elle est aveuglée si elle rate son jet de sauvegarde contre les sorts. Si le jet est réussi, le globe apparaît, mais reste sur place, et la cible n'est pas affectée.



Ouverture
Portée : 18 m
Durée : Voir description
Effets : Une serrure ou barre

Ce sort peut ouvrir n'importe quel type de verrou, de porte normale ou verrouillée par magie (par *fermeture* ou *verrou magique*), et n'importe quelle porte secrète déjà découverte. Toute magie fermant la porte reste cependant en place, et reprend effet une fois la porte fermée. Ce sort ouvre également une grille, même coincée, ou un coffre. Il provoque également l'ouverture d'une porte barrée, faisant tomber la barre à terre par magie. Si une porte est verrouillée et barrée, seul le verrou ou la barre s'ouvre et un deuxième sort est nécessaire pour ouvrir la porte.

Toile d'Araignée
Portée : 3 m
Durée : 48 tours
Effets : Volume de 3 x 3 x 3 mètres

Ce sort matérialise une toile d'araignée difficile à détruire sauf par le feu. Elle bloque généralement le passage dans la zone affectée. Les géants et autres créatures douées d'une grande force peuvent passer à travers en deux rounds. Un humain de force moyenne (9-12) met 2 à 8 (2d4) tours pour la traverser. Les flammes (d'une torche, par exemple) détruisent la toile en 2 rounds, mais toutes les créatures prises dans la toile brulent et subissent 1-6 (1d6) points de dégâts. Un personnage portant des gantelets de force d'ogre (trésor magique) peut se libérer d'une toile en 4 rounds.

Verrou Magique
Portée : 3 m
Durée : Permanent
Effets : Une porte ou une serrure

Ce sort est une variante plus puissante du sort de *fermeture*. Il fonctionne sur tout type de verrou, pas seulement sur les portes, et dure éternellement (ou jusqu'à être dissipé par magie). Un sort d'*ouverture* peut cependant ouvrir le *verrou magique*. Une porte fermée par ce sort peut être ouverte à volonté par celui qui a lancé le sort, ainsi que par n'importe quel personnage ou créature utilisant la magie et possédant 3 niveaux (ou dés de vie) de plus que le lanceur du sort. Ce type d'ouverture n'annule pas la magie, et le verrou se referme avec la porte (comme le sort de *fermeture*).

Sorts Magiques de Troisième Niveau

Boule de Feu
Portée : 72 m
Durée : Instantané
Effets : Explosion dans une sphère de 9 m

Ce sort crée une boule de feu qui explose dans une sphère de 6 mètres de rayon lorsqu'elle touche un obstacle. La boule de feu inflige 1d6 points de dégâts par niveau d'expérience du lanceur de sort, à toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effets. Une cible qui réussit un jet de sauvegarde contre les sorts ne subit que la moitié des dégâts.
Par exemple, une *boule de feu* lancée par un Magicien de niveau 6 inflige 6d6 points de dégâts (6-36), ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde n'en subissent que la moitié.

Clairvoyance
Portée : 18 m
Durée : 12 tours
Effets : Permet de voir par les yeux d'un autre

Grâce à ce sort, le lanceur de sorts peut observer un autre endroit par les yeux d'une créature. La créature doit être à portée du sort et dans la direction générale choisie par le lanceur de sorts. L'effet du sort peut être bloqué par 60cm de roche ou une fine couche de plomb. « Voir » par l'intermédiaire d'autres yeux prend un round complet, après quoi le lanceur de sorts peut passer aux yeux d'une autre créature se trouvant éventuellement dans une salle différente. Pas de jet de sauvegarde.

Création d'Air
Portée : Zone immédiate, 6 mètres cube.
Durée : 1 heure par niveau de lanceur de sorts
Effet : Fournit de l'air respirable

Ce sort fournit de l'air respirable, en particulier dans des zones où il n'y en aurait pas autrement. Il est lancé sur un volume de 6 mètres cubes (soit une pièce de 6 m de côté) et, tant qu'il reste en vigueur, tout le monde dans cette zone peut respirer un air sain. Habituellement, il est utilisé lors de l'exploration de donjons quand des personnages sont piégés dans un endroit où l'air s'épuise. Lorsque lancé de cette façon, l'effet du sort reste dans une zone précise et ne suit pas le lanceur de sorts. Cependant, il n'est pas nécessaire de le lancer de cette manière. Il peut être lancé sur l'intérieur d'un véhicule fermé (les zones sous le pont des navires). Il fournit ainsi de l'air pour la durée de l'effet du sort et suit le véhicule sur lequel il est lancé.
Le sort peut être lancé sur une personne, après quoi elle peut respirer normalement. Ce n'est pas le même effet que celui de *Respiration Aquatique*, et si elle plonge sous l'eau, elle peut encore respirer, mais des bulles d'air jaillissent toujours de lui, ce qui rend le voyage furtif impossible.
Le sort peut être lancé sur un morceau spécifique d'équipement comme un casque et celui qui le porte peut respirer normalement. Si le casque n'est pas entièrement fermé (c'est-à-dire hermétique), l'air sous pression s'en échappe. Sous l'eau, cela rend les mouvements furtifs impossibles. Une créature volante sur laquelle ce sort est lancé peut non seulement respirer dans des environnements hostiles, il peut voler à travers le vide sans air. Cela signifie que si le cavalier d'un Pégase lance ce sort sur eux, ils peuvent voler dans l'éther. Le sort ne protège pas les personnes de l'effet des gaz toxiques à moins que le gaz en question ne soit un composant normal de l'atmosphère.

Dissipation de la Magie
Portée : 36 m
Durée : Permanent
Effets : Neutralise les sorts dans un cube de 5 mètres.

Ce sort permet de neutraliser les effets d'un autre sort, dans un cube de 6 mètres d'arête. Les effets des sorts lancés par un Magicien, un Clerc ou un Elfe de niveau inférieur ou égal à celui de l'utilisateur sont automatiquement neutralisés. Les effets d'un sort lancés par un personnage de plus haut niveau ne sont pas automatiquement affectés. Les chances que la dissipation n'ait aucun effet sont de 5% par différence de niveau entre les lanceurs de sorts.

Foudre
Portée : 54 m
Durée : Instantané
Effets : Éclair de 18 mètres de long et 1,5 mètre de large

Ce sort crée un éclair de foudre, partant à 54 mètres de la position de l'utilisateur et s'étendant sur 18 mètres. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet subissent une perte de 1d6 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts (un Elfe de niveau 6 ferait 6d6

points de dégâts avec *Foudre*), à moins que les cibles ne réussissent un jet de sauvegarde contre les sorts. Dans ce cas, les dégâts sont divisés par deux. Si l'éclair rencontre un obstacle dur (comme un mur), il ricoche vers le lanceur.

Infravision
Portée : Toucher
Durée : 1 jour
Effets : Une créature vivante

Ce sort permet au lanceur de sorts de voir dans l'obscurité jusqu'à 18 mètres, à la manière des Nains et des Elfes. L'infravision est la capacité de voir la chaleur (et le manque de chaleur).
Les sources de chaleur intenses peuvent interférer avec l'infravision, tout comme un flash lumineux peut éblouir pendant une courte période.
Avec l'infravision, les objets chauds apparaissent rouges et ceux froids bleus. Par exemple, une créature qui s'approche est vue comme une forme rouge, laissant de légères empreintes rougeâtres. Une piscine d'eau froide semble d'une couleur bleu profond.
Les personnages avec infravision peuvent même voir des objets ou des créatures qui sont à la même température que l'air ambiant (comme une table ou un squelette) car le flux d'air montre inévitablement à l'observateur leur silhouette, les décrivant dans un léger ton bleu clair.
L'infravision n'est pas assez efficace pour lire. Un personnage peut utiliser son infravision pour reconnaître un individu uniquement s'il se trouve à moins de 3 mètres de distance, à moins que l'individu n'est un signe distinctif (par exemple, mesurer 2.50 mètres ou marcher avec une béquille).

Invisibilité sur 3m
Portée : 36 m
Durée : Permanent jusqu'à interruption
Effets : Toutes les créatures sur 3m

Le sort permet au lanceur de sorts et à tous ceux qui l'accompagnent dans un rayon de 3 mètres (au moment où le sort est lancé), de devenir invisibles. Ceci se produit dans la zone d'effet et ceux qui en sortent redeviennent visibles et ne peuvent pas revenir à cet état précédent en revenant dans le cercle.
Autrement les effets sont les mêmes que ceux du sort d'*invisibilité*. Tous les objets transportés par les personnages soumis à l'effet du sort sont également invisibles.

Paralysie/Contre-Paralysie*
Portée : 54 m
Durée : 9 tours
Effets : Paralyse jusqu'à 4 créatures.

Le sort de *paralysie* affecte tout humain, demi-humain ou créature humanoïde. Ce sort n'affecte pas les morts-vivants ou les créatures plus grandes que les ogres. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas être paralysée pendant 9 tours. Ce sort peut être lancé sur une seule personne ou un groupe dans son ensemble. S'il est lancé sur une seule personne, son jet de sauvegarde est pénalisé de -2. S'il est lancé sur un groupe, seulement 4 personnes sont affectées (au choix du lanceur de sorts), sans que leur jet de sauvegarde ne soit affecté. La paralysie ne peut être neutralisée que par un sort de *paralysie inversé* ou de *Dissipation de la Magie*. L'inverse du sort est appelé *contre-paralysie*. Il supprime la paralysie de 4 personnes au maximum. Il n'a aucun autre effet. Cela ne supprime pas l’effet de paralysie d’une goule.
Appelé aussi *Immobilisation*.

Protection Contre le Mal sur 3 m
Portée : 0
Durée : 12 tours
Effets : Barrière de 6 mètres de diamètre.

Ce sort crée une barrière invisible et magique de 3 mètres autour de l'utilisateur. Elle protège contre les attaques provenant d'êtres maléfiques (généralement des monstres d'un alignement différent du lanceur de sorts). Toutes les créatures se trouvant dans les limites de la barrière bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets de sauvegarde et celles au-delà sont pénalisées d'un -1 sur leurs jets de toucher, jusqu'à ce que le sort expire. De plus, les créatures « enchantées » ne peuvent pas traverser la barrière pour porter des coups au corps à corps. Ces créatures ne peuvent attaquer qu'avec des sorts ou des projectiles. Une créature enchantée est un être qui a été invoqué, animé ou contrôlé par la magie (*charme*), ou qui ne peut être touchée que par une arme magique.

Protection Contre les Projectiles Normaux
Portée : 9 m
Durée : 12 tours
Effets : Une créature vivante

Ce sort donne une immunité totale aux projectiles non magiques de petite taille, en les déviant au dernier moment. Par contre, un rocher lancé par une catapulte ou une flèche magique ne sont pas affectés. Toute créature se trouvant dans les 9 mètres au moment où le sort est lancé peut bénéficier de ce sort.

Hâte/Ralentissement*
Portée : 72 m
Durée : 3 tours
Effets : Jusqu'à 24 créatures se déplaçant à double vitesse

Ce sort permet à 24 créatures dans un rayon de 9 mètres d'agir à deux fois leur vitesse normale, pendant une demi-heure.
Elles peuvent se déplacer et lancer des projectiles deux fois plus vite, ou bien effectuent le double d'attaques au corps à corps.
Ce sort n'influence pas la vitesse de fonctionnement de la magie. Ainsi les objets magiques et les temps d'incantation ne sont pas affectés.
L'inverse du sort, *ralentissement*, neutralise l’effet de *hâte*, ou bien a l’effet inverse. Les actions des personnages sont réduites de moitié. Comme avec *hâte*, *ralentissement* n'affecte pas les temps d'incantation. Les cibles ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour échapper à l’effet.
Aussi appelé *Rapidité*.

Respiration Aquatique
Portée : 9 m
Durée : 1 jour
Effets : Une créature peut respirer sous l'eau

Ce sort permet de respirer sous l'eau (à n'importe quelle profondeur).
Le mouvement et la respiration aérienne ne sont pas affectés.

Vol
Portée : Toucher
Durée : 1d6 (1-6) tours +1 par niveau
Effets : Une créature

Les effets du sort permettent au lanceur de sorts de voler dans n'importe quelle direction jusqu'à 108 mètres/tour (36 m par round) en se concentrant à peine.
Il peut s'arrêter et rester sur place dans les airs comme avec un sort de *lévitation*, ce qui ne requiert aucune concentration.

Sorts Magiques de Quatrième Niveau

Allométamorphose
Portée : 18 m
Durée : Permanent jusqu'à dissipation
Effets : Une créature vivante

Ce sort transforme la cible en une autre créature vivante. La nouvelle forme ne peut avoir plus du double de dés de vie que la créature d'origine. Le nombre de points de vie reste le même. Contrairement à *autométamorphose*, la cible devient effectivement la nouvelle créature, avec ses capacités spéciales, ses tendances et son comportement. Ce sort ne permet pas de créer la réplique d'un personnage, seulement celle d'un monstre. La cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Les effets durent jusqu'à ce qu'ils soient dissipés magiquement ou jusqu'à la mort de la créature.

Autométamorphose
Portée : 0
Durée : 6 tours + 1 par niveau
Effets : L'utilisateur

Ce sort permet au lanceur de sorts de changer de forme et de ressembler à une autre créature. Les dés de vie de la créature doivent être inférieurs ou égaux au niveau du lanceur de sorts. Sa classe d'armure, ses points de vie et ses jets de sauvegarde ne changent pas. Il n'a ni les facultés spéciales, ni les immunités de la nouvelle créature, seulement ses facultés physiques. Un Magicien transformé en dragon peut voler, mais pas cracher du feu ou utiliser ses sorts. Aucun sort ne peut être lancé quand le lanceur de sorts est sous une autre forme. Le sort dure jusqu'à expiration, qu'il soit dissipé, ou que le lanceur de sorts meure. Ce sort ne permet pas de prendre l'apparence d'un personnage spécifique.

Charme-Monstre
Portée : 36 m
Durée : Spécial
Effets : Une créature vivante ou plus

Les effets de ce sort sont similaires à ceux de *Charme-Personne*, mis à part que n'importe quelle créature en dehors des morts vivants peut être affectée. Si les cibles ont 3 dés de vie ou moins, jusqu'à 18 (3d6) d'entre elles peuvent être charmées. Autrement, un seul monstre put être affecté. Chaque cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour échapper aux effets du sort.

Confusion
Portée : 36 m
Durée : 12 rounds
Effets : 3-18 créatures dans un rayon de 9 m

Ce sort sème la confusion parmi 3d6 créatures se trouvant dans un rayon de 9 mètres. Les cibles de moins de 2+1 dés de vie n'ont pas droit à un jet de sauvegarde. Les autres peuvent effectuer leur jet de sauvegarde contre les sorts à chaque round tant qu'elles se trouvent dans la zone d'effet. Chaque créature en proie à la confusion réagit de façon aléatoire. Le MD lance 2d6 chaque round pour déterminer la réaction des cibles :
2-5 : Attaque le groupe de l'utilisateur ; 6-8 : Ne fait rien ; 9-12: Attaque ses propres compagnons.

Désenvoûtement/Malédiction*
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Effets : Annule un envoûtement ou une malédiction

Ce sort permet d'annuler une *malédiction* qui se trouve sur un objet, une personne ou un endroit. Certains objets magiques maudits peuvent perdre leurs effets pour une courte période. Le MD peut décider que ce sort, en conjonction avec une *dissipation du mal*, pourrait neutraliser définitivement un objet maudit, ou bien seulement avec l'emploi du *désenvoûtement* par un Clerc ou un Magicien de haut niveau. L'inverse de ce sort, *Malédiction*, provoque une mauvaise fortune ou un malaise chez la cible. La *malédiction* est limitée seulement par l'imagination du Magicien mais, si elle est trop puissante, elle peut se retourner contre lui (à la discrétion du MD). Des limites acceptables pour les malédictions incluent -4 de malus aux jets de toucher, -2 aux jets de sauvegarde, une caractéristique réduite de moitié, etc. La cible a droit à un jet de sauvegarde pour échapper aux effets de *malédiction*.

Forme de Drap
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Effet : Crée jusqu'à 9m x 9m de tissu

Ce sort crée des quantités de tissu jusqu'à 9x9m. Le tissu créé par un seul sort apparait en un seul morceau. Contrairement à beaucoup d'objet créer par un sort, ce tissu n'est pas magique et ne peut être dissipé.
Si la campagne utilise les Règles de Compétences Optionnelles et que le lanceur a la compétence appropriée, il peut façonner le tissu comme bon lui semble. Il peut ainsi créer une tente, une voile, un vêtement unique, un drap, 20 mètres de corde, etc.
Si la campagne ne les utilise pas, le personnage peut demander à quelqu'un qui sait comment travailler le tissu de le faire. Naturellement, le tissu brut créé par ce sort peut être coupé, cousu et façonné de diverses manières.
Le tissu créé est un peu comme le lin brut, dur, utile et peu glamour. Un lanceur de sorts peut créer son tissu non fini et par la suite lui ou un autre lanceur de sorts pourra utiliser un autre morceau de tissu pour créer un tissu joint d'un bout à l'autre sans couture ou faiblesse à l'assemblage. C'est un sort idéal pour créer des voiles robustes et fiables.
Une fois créé, le tissu s'extrude de la main du lanceur vers le sol. S'il y a des obstacles, il s'y accumule mais ne les repousse pas. Le sort ne peut pas être lancé pour créer un immense drap qui tomberait sur une unité ennemie par exemple. Le tissu, une fois créé, ne peut être attaché à quoi que ce soit d'autre qu'à un autre morceau de tissu comme décrit ci-dessus. Ce sort ne peut pas être lancé dans un espace déjà rempli par d'autres objets.
Au cours des aventures, ce sort est souvent utilisé pour fabriquer un abri rapide ou créer de la corde.

Embroussaillement/ Débroussaillement*
Portée : 36 m
Durée : Spécial
Effets : Croissance des plantes sur 300 mètres carrés

Ce sort permet de faire croître des broussailles, des ronces ou toutes autres plantes grimpantes, sur des buissons ou des arbres.
Une surface de 300 mètres carrés peut être affectée par ce sort. Il devient impossible de passer, sauf pour les créatures géantes. L'effet du sort dure jusqu'à ce qu'il soit soumis à une *Dissipation de la Magie* ou que le sort inverse soit lancé.
Le sort inversé, *débroussaillement*, réduit la taille des plantes de façon à permettre le passage.
Il peut neutraliser l'effet d'un sort d'*embroussaillement*.
Le *débroussaillement* n'a aucun effet sur les monstres d'origine végétale.

Mur de Feu
Portée : 36 m
Durée : Concentration
Effets : Crée 120 mètres carrés de feu

Ce sort permet de créer un mur vertical et fin, de n'importe quelle dimension et forme déterminées par le lanceur de sorts, et d'une surface totale de 120 mètres carrés (par exemple 3 x 40 mètres, 6 x 20 mètres, 10 x 12 mètres, etc.). Le mur est opaque et bloque complètement la vue. Les créatures de moins de 4 DV ne peuvent pas traverser le mur. Les autres le peuvent mais en subissant une perte de 1-6 points de vie. Les morts-vivants et les créatures se servant du froid subissent doubles dégâts s'ils tentent de traverser le mur. Le mur ne peut pas être créé dans un endroit déjà occupé par un autre objet. Le sort dure tant que le lanceur de sorts se concentre, sans se déplacer.

Mur/Tempête de Glace
Portée : 36 m
Durée : Mur : 12 tours ;
Tempête : 1 round
Effets : Mur : 120 mètres carrés ;
Tempête : cube de 5m de côté

Ce sort peut être lancé de deux façons différentes, *Tempête de Glace* ou *Mur de Glace*.
La *tempête de glace* souffle dans un cube de 5 mètres de côté. Si le sort est envoyé dans une zone plus petite, la longueur minimum reste de 5 mètres. La tempête inflige 1d6 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts à toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet. Les cibles ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts et s'il est réussi, les dégâts sont divisés par deux. Les créatures se servant du feu sont pénalisés de -4 sur leur jet de sauvegarde, mais les créatures se servant du froid ne sont pas affectés par ce sort.
Le *mur de glace* crée un mur vertical et fin, de n'importe quelle dimension et forme déterminées par le lanceur de sorts, et d'une surface totale de 120 mètres carrées (par exemple 3 x 40 mètres, 6 x 20 mètres, 10 x 12 mètres, etc.). Le mur est opaque et obstrue complètement la vue. Les créatures de moins de 4 DV ne peuvent pas traverser le mur. Les autres le peuvent, mais en subissant une perte de 1d6 points de vie. Les créatures se servant du feu subissent doubles dégâts si elles tentent de traverser le mur. Le mur ne peut pas être créé dans un endroit déjà occupé par un autre objet.

Œil Magique
Portée : 72 m
Durée : 6 tours
Effets : Œil magique guidé à distance

Ce sort permet de créer un œil magique par lequel le lanceur de sorts voit. Il a la taille d'un œil réel et possède l'infravision (sur 18 mètres).
L'œil magique se déplace en flottant dans les airs, à la vitesse de 36 mètres par tour. Il n'est pas capable de traverser des substances solides ou de s'éloigner à plus de 72 mètres du lanceur de sorts. Il doit se concentrer pour observer par l'intermédiaire de l'œil magique.

Phytomorphose
Portée : 72 m
Durée : Voir description
Effets : Illusion d'arbres

Le sort affecte jusqu'à une centaine d'humains ou créatures de la taille d'un homme, sur un rayon de 36 mètres. Les personnages affectés prennent l'apparence d'arbres dans un verger ou dans une épaisse forêt. Les créatures qui ne sont pas consentantes ne sont pas affectées par le sort. Celles qui font plus de la taille d'un homme (comme un cheval) peuvent être transformées, mais dans ce cas, elles comptent pour deux ou trois personnes à la fois. L'illusion fonctionne même si une personne étrangère au sort traverse la zone d'effet. Le sort dure jusqu'à sa suppression par une *dissipation de la magie*, ou que le lanceur de sorts décide d'interrompre le sort.
L'apparence d'une créature revient à la normale si cette dernière quitte la zone d'effet, cependant, le déplacement dans la zone ne détruit pas l'illusion.

Porte Dimensionnelle
Portée : 5 m
Durée : 1 round
Effets : Transporte une créature

Ce sort permet de transporter une créature se trouvant à 5 mètres du lanceur de sorts jusqu'à 100 mètres. Le lanceur de sorts décide de la destination. Si celle-ci est inconnue, des distances ne dépassant pas 72 mètres peuvent être choisies. Si la destination est déjà occupée par un objet, le sort est annulé. Une créature non consentante à droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter les effets du sort.

Terrain Hallucinatoire
Portée : 72 m
Durée : Spécial
Effets : Dissimule ou modifie un terrain



Ce sort crée une illusion de terrain, dans un donjon (comme une oubliette, ou un escalier) ou à l'extérieur (colline, marais, bosquet, etc.) ou encore, peut dissimuler un élément particulier. L'élément du terrain à modifier ou dissimuler, doit se trouver à portée du lanceur de sorts. Le sort dure jusqu'à ce que l'illusion soit touchée par une créature intelligente, ou jusqu'à ce qu'elle soit dissipée.

Sorts Magiques de Cinquième Niveau

Contact des Plans Extérieurs
Portée : 0
Durée : Voir description
Effets : Permet d'obtenir la réponse à 3-12 questions

Ce sort permet au lanceur de sorts de contacter l'un des plans extérieurs d'existence pour chercher des connaissances auprès d'un Immortel (jouée le MD). Les immortels les plus sages et les plus puissants vivent dans les plans extérieurs les plus éloignés. Néanmoins un contact mental avec un Immortel peut rendre fou un simple mortel. Plus le plan contacté est éloigné, plus grandes sont les chances d'obtenir une réponse correcte mais aussi de devenir fou.
Le nombre de questions accordées au lanceur de sorts est égal à la distance le séparant du plan extérieur. La distance d'un plan extérieur d'existence est égale au nombre de plans qu'on traverser pour s'y rendre. La « distance » séparant le Plan Primaire du plan extérieur le plus proche est 3, car ils sont « séparés » par les plans éthéré, astral et élémentaire. Il existe de nombreux plans extérieurs mais beaucoup sont bien trop éloignés pour être atteints par le sort.
La probabilité de devenir fou est tirée une seule fois, lorsque le contact avec l'immortel est établi. Si le lanceur de sorts est de niveau 21 ou plus, cette probabilité est réduite de 3 % par niveau supérieur à 20. Si la folie ne frappe pas, il est encore possible que l'Immortel ne connaisse pas la réponse ou qu'il mente, à la discrétion du MD. Le MD ne souhaitant pas décider de ce que l'Immortel sait ou s'il ment, peut utiliser la table ci-dessus.
Ce sort peut être utilisé au plus une fois par mois (ou moins souvent, à l'appréciation du MD). Un personnage devenu fou retrouve sa santé mentale après un nombre de semaines de repos égal au numéro du plan contacté.

Contact des Plans Extérieurs

Distance et Nombre de Questions	Probabilité de Folie	Probabilité de Connaissance	Probabilité de Mensonge*
3	5%	25%	50%
4	10%	30%	45%
5	15%	35%	40%
6	20%	40%	35%
7	25%	50%	30%
8	30%	60%	25%
9	35%	70%	20%
10	40%	80%	15%
11	45%	90%	10%
12	50%	95%	5%

*ou de ne pas savoir

Débilité Mentale
Portée : 72 m
Durée : Permanent jusqu'à être dissipé
Effets : Abaisse le score d'intelligence à 2

Ce sort ne peut affecter qu'un lanceur de sorts (Magicien, Elfe ou monstre). Il rend la cible sans défense, incapable de lancer des sorts ou de réfléchir clairement (comme si elle avait une intelligence de 2). Celle-ci bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les sorts, avec un malus de -4. En cas de réussite, l'effet est annulé, la débilité mentale perdure jusqu'à ce qu'elle soit éliminée par un sort de *Dissipation de la Magie* (chances de succès normales) ou par un sort clérical de *Guérison Totale*.

Dissolution/Durcissement*
Portée : 36 m
Durée : 3-18 jours
Effets : Liquéfie 330 m carrés de roche

Ce sort transforme un volume de roche en fondrière de boue. Une zone de 3 mètres d'épaisseur ou de profondeur est affectée. Elle peut mesurer jusqu'à 300 mètres carrés en surface. Une cible s'y trouvant est engluée et devient incapable de se déplacer. Le lanceur de sorts peut choisir les dimensions exactes de la zone d'effet (6 x 50 mètres, 10 x 30 mètres, etc.) mais celles-ci doivent intégralement se trouver à moins de 36 mètres de lui. Les créatures pénétrant dans la boue sont ralenties à 10% de leur vitesse normale au mieux et peuvent rester engluées. L'inverse de ce sort (durcissement) transforme le même volume de boue en roche, mais de façon permanente. Une cible se trouvant dans la boue peut lancer un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter d'être emprisonnée.

Forme de Bois
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Effet : Crée 30 mètres cubes de bois

Ce sort crée une masse de bois de 30 mètres cubes agencée comme le lanceur de sorts le désire. La durée d'incantation varie selon la complexité du design. Un simple mur et les autres formes simples prennent 1 round. Un simple escalier peut prendre 10 rounds (1 tour). Un design plus complexe, telles que la quille d'un navire, peut prendre la durée maximum autorisée, 12 tours (2 heures) juste pour obtenir une forme approximative. Quand le lanceur veut essayer un design compliqué, le MD décide de la durée. L'objet doit être créé d'un seul tenant, sans pièces mobiles. Le lanceur initial du sort peut par la suite lancer *forme de bois* sur un objet qu'il a déjà créé avec le même sort, afin de le modifier jusqu'à deux heures après. C'est de cette manière que les lanceurs procèdent pour des sculptures de bois fabuleuses. Lorsqu'il est satisfait de son travail, il jette une dernière fois *forme de bois* pour qu'elle ne puisse plus être modifiée par la suite.

Invocation d'Élémentaire
Portée : 72 m
Durée : Concentration
Effets : Invoque un élémentaire

Cette invocation sert à appeler un élémentaire (CA : -2 ; DV :16 ; Dmg : 3d6). Un seul type d'élémentaire (terre, eau, feu ou air) peut être invoqué dans la même journée. L'élémentaire effectue une tâche à la mesure de ses pouvoirs (porter, attaquer, etc.) tant que le lanceur de sorts maintient sa concentration. Pendant ce temps, il ne peut pas combattre, lancer d'autre sort ou se déplacer à plus de la moitié de sa vitesse normale. Une fois que le contrôle sur un élémentaire est perdu, il ne peut être récupéré. Dans ce cas, l'élémentaire se retourne contre le lanceur de sorts et attaque tout ce qui se trouve sur le chemin l'en séparant. Un élémentaire peut être renvoyé vers son plan simplement en se concentrant

sauf s'il n'est pas contrôlé, il faudra alors se servir d'un sort de *Dissipation de la Magie* ou *Dissipation du Mal*.

Métempsychose
Portée : 9 m
Durée : Voir description
Effets : Possession d'un corps

La métempsycose plonge le corps du lanceur de sorts dans un état de transe profonde, alors que sa force vitale est placée dans un objet inanimé se trouvant à portée. Depuis cet objet (pierre précieuse, flacon, etc.), le lanceur de sorts peut tenter de posséder une créature passant dans les 36 mètres. La cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts, qui, s'il est réussi, permet d'échapper aux effets de la métempsycose. Dans ce cas, l'utilisateur ne peut pas essayer de posséder à nouveau la créature pendant le tour qui suit. Si la cible rate son jet de sauvegarde, son corps est possédé et donc sous le contrôle du lanceur de sorts. La force vitale de la cible est alors placée dans l'objet ayant servi de réceptacle au lanceur de sorts. Il peut forcer le corps possédé à accomplir des actions normales, mais aucune autre de ses facultés spéciales ne pourra servir, comme le sort d'*autométamorphose*. Un sort de *Dissipation du Mal* oblige la force vitale du lanceur de sorts à retourner dans le réceptacle. Quand le lanceur de sorts décide de retourner à son propre corps, le sort prend fin. Si le corps possédé est détruit, la force vitale de la cible meurt aussi et celle du lanceur de sorts retourne au réceptacle. Depuis cet objet, il peut à nouveau tenter de posséder un corps, ou retourner au sien. Si le réceptacle est brisé alors qu'il est occupé par la force vitale du lanceur de sorts, ce dernier meurt instantanément. Si le réceptacle est brisé alors que la force vitale du lanceur de sorts se trouve dans un autre corps, elle ne pourra plus le quitter. Si le corps du lanceur de sorts est détruit, sa force vitale est alors bloquée dans le réceptacle jusqu'à ce qu'il possède un autre corps ! La métempsycose est un acte essentiellement chaotique.

Mur de Roc
Portée : 18 m
Durée : Spécial
Effets : Crée un mur de roche vertical de 45 mètres carrés

Ce sort crée un mur de roc vertical de 50 cm d'épaisseur. Ses dimensions et sa forme sont choisies par le lanceur de sorts, mais la surface totale du mur ne doit pas dépasser 45 mètres carrés. De plus, il ne doit pas se trouver à plus de 18 mètres du lanceur de sorts. Le mur doit reposer sur une surface solide et ne peut pas se matérialiser dans un espace déjà occupé par une autre matière. Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que le mur soit brisé.

Nécro-animation
Portée : 18 m
Durée : Permanent
Effets : Crée 1 DV de morts-vivants par niveau du lanceur de sorts

À partir de cadavres se trouvant à portée, le lanceur de sorts peut animer des squelettes et des zombies par magie. Ces morts-vivants obéissent jusqu'à ce qu'ils soient détruits par un Clerc, en combat ou par un sort de *Dissipation de la Magie*. Pour chaque niveau du lanceur de sorts, 1 DV de mort-vivant peut être ainsi animé. Un squelette a le même nombre de dés de vie que la créature d'origine. Les niveaux des personnages ne sont pas comptés (la dépouille d'un personnage de niveau 9 transformée en zombie, a 2 DV). Les créatures animées de cette manière ne lancent pas de sorts, mais sont immunisées aux sorts de sommeil ou de charme, ainsi qu'au poison.

Nuage Létal
Portée : 54 m
Durée : 6 tours
Effets : Crée un nuage empoisonné

Ce sort permet de matérialiser un nuage de vapeurs empoisonnées de 9 mètres sur 4,5 près du lanceur de sorts. Ce nuage se déplace de 18 mètres par tour (ou 6 mètres par round) dans n'importe quelle direction désirée par le lanceur de sorts. Ce nuage est plus lourd que l'air. Le nuage se dissipe s'il rencontre un obstacle végétal épais, comme des arbres. Si le sort est lancé dans une salle fermée (comme dans un couloir de 3 mètres au cœur d'un donjon), le nuage peut alors être plus petit que la normale. Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet subissent 1 point de dégâts par round. Celles qui ont moins de 5 DV doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison, ou mourir, intoxiquées par les vapeurs.

Paralysie des Monstres /Contre-Paralysie des Monstres*
Portée : 36 m
Durée : 6 tours + 1 tour par niveau
Effets : Paralyse 1 monstre

Ce sort est similaire à *paralysie*, mis à part qu'il affecte un monstre (pas les morts-vivants). Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas être paralysée. Le sort peut cibler une créature ou tout un groupe. Si la cible est seule, son jet de sauvegarde est pénalisé de - 2. Si le sort est lancé sur un groupe, jusqu'à 4 créatures sont affectées (au choix du lanceur de sorts) mais sans pénalité au jet de sauvegarde. L'inverse du sort, *contre-paralysie des monstres*, peut libérer jusqu'à 4 personnes ou monstres paralysés. Il n'a aucun autre effet.
Aussi appelé *Immobilisation des Monstres*.

Passe-Muraille
Portée : 9 m
Durée : 3 tours
Effets : Crée un trou de 3 mètres de profondeur

Le passe-muraille crée un trou de 3 mètres de profondeur dans un mur de roche. À la fin du sort, la roche se rematérialise. Le trou peut se faire verticalement ou horizontalement.

Télékinésie
Portée : 36 m
Durée : 6 rounds
Effets : Déplace un poids équivalent à 200 po par niveau du lanceur de sorts

Ce sort permet au lanceur de sorts de déplacer une créature ou un objet par simple concentration. La cible du sort peut peser jusqu'à 200 po par niveau du lanceur de sort (un Elfe de niveau 10 peut déplacer un objet pesant jusqu'à 2.000 po). Le lanceur de sorts peut déplacer l'objet dans toute direction à la vitesse de 6 mètres par round au maximum. Une cible non-consentante doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour en éviter l'effet. Si la cible est tenue en main par une personne, celle-ci lance un jet de sauvegarde avec un malus de -2. Si l'objet est porté mais non tenu, le propriétaire peut tenter de rattraper son bien lorsqu'il s'envole, lançant un jet de sauvegarde avec un malus de -5. Le lanceur de sort doit se concentrer quand il déplace les objets, s'il est dérangé, ceux-ci s'effondrent.

Téléportation
Portée : 3 m
Durée : Instantané
Effets : Téléporte une créature et son équipement

Ce sort transporte le lanceur de sorts ou un autre personnage vers n'importe quel autre lieu du même plan d'existence. Une cible non consentante à droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour échapper aux effets de *téléportation*. La cible arrive à destination avec tout son équipement. Il n'est pas possible de choisir délibérément une destination qui est de occupée par un objet solide ou se trouvant au-dessus du sol. Les chances d'arriver sain et sauf à destination dépendent du soin avec lequel le lanceur de sorts a étudié les lieux plus tôt. Une créature téléportée dans un objet solide est instantanément tuée.

Une connaissance théorique des lieux signifie que le lanceur de sorts y est déjà allé une ou deux fois, ou bien qu'il se base sur des descriptions ou des moyens magiques.

Une connaissance normale signifie que le lanceur de sorts est souvent allé sur les lieux, ou bien qu'il a passé plusieurs semaines à les étudier par des moyens magiques (ex : une boule de cristal).

Une connaissance précise de la destination signifie qu'il a effectué une étude très minutieuse des lieux (son domicile par exemple).

À chaque téléportation, le MD lance les dés de pourcentage. Si le résultat n'est pas un succès, la cible arrive entre 3 et 30 mètres plus haut ou plus bas que la destination choisie. S'il est arrivé trop haut, il tombe et subit 1d6 points de dégâts par série de 3 mètres de chute. Si le résultat est trop bas, le personnage meurt, à moins qu'il y ait un espace vacant (une grotte ou des oubliettes) sous la surface du point d'arrivée.

Probabilités de Téléportation

Connaissance de la Destination			Résultat
Théorique	Normale	Précise	
01-50	01-80	01-95	Succès
51-75	81-90	96-99	Trop haut
76-00	91-00	00	Trop bas

Sorts Magiques de Sixième Niveau

Abaissement des Eaux
Portée : 72 m
Durée : 10 tours
Effets : Réduit la profondeur de moitié

Ce sort permet d'affecter jusqu'à 1.000 mètres carrés d'une surface liquide. Si le sort est lancé autour d'un navire, ce dernier risque de toucher le fond. À la fin du sort, les eaux se referment vers la dépression, emportant par-dessus bord la plupart des objets (et les personnes qui échouent à leur jet de sauvegarde contre les sorts) et infligent 21-32 points de dégâts (1d12 +20) à la coque. Ce sort peut changer une rivière déchainée en un cours d'eau franchissable par le groupe, en abaissant le niveau de l'eau.

Bulle Anti-Magie
Portée : 0
Durée : 12 tours
Effets : Barrière de protection anti-magique

Ce sort crée une bulle anti-magie dont les parois sont à 5cm du corps du lanceur de sorts. Cette bulle arrête tous les sorts ou leurs effets, y compris ceux du lanceur de sorts. Il peut interrompre son sort lorsqu'il le désire. En dehors du *Souhait*, aucune puissance magique (y compris la *Dissipation de la Magie*) ne peut atteindre ou détruire la *bulle anti-magie*.

Chasseur Invisible
Portée : 0
Durée : Jusqu'à la fin de la mission
Effets : Invoque une créature

Ce sort sert à invoquer un chasseur invisible (voir Chapitre 14) qui se charge d'une tâche pour le compte du Magicien. Il l'accomplit, quelle que soit la distance à parcourir ou le temps à passer. Le sort prend fin quand la créature a accompli sa mission ou quand elle est tuée. Une *Dissipation du Mal* force le chasseur invisible à retourner sur son plan d'origine.

Contrôle du Temps
Portée : 0
Durée : Concentration
Effets : Tout phénomène météorologique sur un rayon de 240 m

Le lanceur de sorts crée une condition météorologique particulière dans un rayon de 240 mètres. Il a la possibilité de choisir ladite condition. Le sort ne fonctionne qu'en extérieur, et la météo créé affecte toutes les créatures présentes dans la zone d'effet, y compris le lanceur de sorts. Les effets persistent tant qu'il se concentre sans bouger et s'il se déplace (à bord d'un bateau, par exemple) l'effet du sort se déplace avec lui. Le résultat est variable mais les suivants sont les plus courants :

Pluie : Un malus de -2 sur les dés de toucher s'applique à tout tir de projectile. Au bout de trois tours, le sol devient boueux, réduisant le déplacement à 1/2 de la vitesse normale.

Neige : La visibilité (la distance à laquelle une créature peut voir) est réduite à 6 mètres ; les mouvements s'effectuent à 1/2 de la normale. Il est possible que les fleuves et les rivières se couvrent d'une couche de glace. La fonte des neiges donne naissance à de la boue, maintenant les mêmes pénalités de mouvement.

Brouillard : 6 mètres de visibilité. Mouvements à 1/2 de la normale. Les créatures se trouvant au sein du brouillard peuvent se perdre, se déplaçant dans la mauvaise direction.

Temps Clair : Ceci annule le mauvais temps (pluie, neige, brouillard) mais pas ses effets secondaires (comme la boue).

Chaleur Intense : Les mouvements s'effectuent à 1/2 de la normale. L'eau en excès (provenant de pluie, de neige ou de roche transformée en boue, etc.) s'évapore.

Vent Violent : Aucun projectile ne peut être lancé, aucun vol accompli. Les mouvements s'effectuent à 1/2 de la normale. En mer, les bateaux se déplaçant dans le sens du vent sont plus rapides de 50%. Dans le désert, un vent violent crée une tempête de sable qui réduit les mouvements de la manière usuelle et ramène la visibilité à 6 mètres.

Tornade : Ceci crée un tourbillon, contrôlé par le du lanceur de sorts, qui attaque et se déplace comme un élémentaire d'air de 12 DV. En mer, considérer la tornade comme une « tempête ».

Désintégration
Portée : 36 m
Durée : Instantané
Effets : Détruit une créature ou un objet

La désintégration réduit une créature ou un objet non-magique en poussière. Une cible doit réussir un jet de sauvegarde contre rayon mortel pour échapper à l'effet du sort.

Exemple : Un dragon, un vaisseau ou une section de mur de 3 mètres peuvent être désintégrés). Ce sort n'affecte pas les objets magiques.

Forme de Pierre
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Effet : Crée 30 mètres cubes de pierre

Ce sort crée une masse de pierre de 30 mètres cubes. Il peut être agencé

comme le lanceur le désire (bloc de 15x2x1, 10x3x1, etc.).
Le temps d'incantation varie selon la complexité du design. Un simple mur et les autres formes simples prennent 1 round. Un simple escalier peut prendre 10 rounds (1 tour). Un design destiné à adhérer à spécifications complexes, comme une fontaine ornée ou statue, pourrait prendre le maximum de temps imparti, 12 tours (2 heures).
Lorsque le lanceur de sorts veut essayer une conception inhabituelle ou compliquée, le MD décide combien de temps cela prend. L'objet doit être créé d'un seul tenant, sans pièce mobile. Le lanceur du sort peut relancer le sort sur un objet qu'il a déjà créé pour le modifier jusqu'à deux heures après le premier. C'est de cette manière que les artistes réalisent de belles statues. Lorsqu'il est satisfait de son travail, il lance une dernière fois le sort pour le figer et il ne pourra plus être modifié par la suite. La masse de pierre doit être créée sur le sol ou un support similaire et ne peut pas être lancée dans un espace occupé par un autre objet. Un lanceur peut créer sa pierre, et plus tard, lui ou un autre lanceur de sorts peut utiliser un autre sort de *Forme de Pierre* pour créer une pierre jointe à la première. Il n'y a alors aucune faiblesse à l'assemblage. Cela en fait un sort idéal pour créer des murs solides et de grands bâtiments, colisées, palais, etc. Le lanceur peut décider quelle sorte de pierre est créée dans la limite du raisonnable. Le MD peut refuser d'autoriser le lanceur à choisir des pierres onéreuses ou magiques. Le jade, par exemple, est un choix inapproprié. Cependant, un lanceur peut choisir le cristal et ainsi faire des fenêtres épaisses, solides et parfaites. La pierre n'est pas dissipable magiquement, elle dure jusqu'à ce qu'elle soit détruite par des sorts comme *Désintégration*. La classe d'armure et les points de vie des matériaux sont donnés sur la *Table des Fortifications*.
En général, à partir de ces lignes directrices, les murs de pierre ont une CA de -4(6) et 100 points de vie pour 30cm d'épaisseur. Infliger 500 points de vie à un mur de 1.5m fera un trou dedans. Les murs extérieurs des bâtiments ont tendance à être épais de 20cm et ont 60 points de vie.

Glissement de Terrain
Portée : 72m
Durée : 6 tours
Effets : Déplace la terre

Ce sort fait bouger de la terre (mais pas de la roche). Il peut être utilisé pour déplacer la terre horizontalement pour créer une colline ou verticalement pour ouvrir une large crevasse. Celle-ci peut atteindre 72 mètres de profondeur à moins que l'on atteigne de la roche. La terre peut être déplacée à une vitesse maximum de 72 mètres par round. À l'expiration du sort, elle demeure à l'endroit où elle se trouve. Ce sort est très utile pour la construction des châteaux.

Holographie
Portée : 72 m
Durée : 10 tours
Effets : Crée une image

Ce sort permet de créer l'image du lanceur de sorts, jusqu'à 72 mètres de distance. Elle dure tant que se concentre le lanceur de sorts. Il n 'est pas possible de distinguer un hologramme du personnage réel, sauf en la touchant. Tous les sorts lancés par le lanceur de sorts partent de cette image, mais il doit pouvoir voir la cible à partir de sa position réelle. Les sorts et les projectiles ne semblent avoir aucun effet sur l'hologramme. L'image disparaît si elle est touchée au corps à corps.

Incantation Mortelle
Portée : 72 m
Durée : Instantané
Effets : Tue 4d8 (4-32) DV de créatures sur 18 mètres cubes

Ce sort affecte 4d8 (4-32) dés de vie de créatures vivantes dans la zone indiquée ci-dessus. Les plantes normales et les insectes sont tués automatiquement. Les créatures qui n'ont pas de points de vie ne sont pas comptées dans le total. Les morts-vivants ne sont pas affectés par ce sort, ni les créatures de plus de 8 DV (ou niveaux). Les créatures aux dés de vie les plus bas sont éliminées en premier. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde contre rayon mortel pour échapper à l'effet du sort.

Mur de Fer
Portée : 36 m
Durée : Permanent
Effets : Crée 45 mètres carrés de fer

Ce sort crée un mur de fer vertical de 5 cm d'épaisseur. Le lanceur de sorts détermine à sa guise la longueur et la largeur mais la surface totale doit être de 45 mètres carrés maximum (3 m x 15 m, 6 m x 7,5 m, etc.). Le mur doit se trouver dans son intégralité à moins de 36 mètres du lanceur du sort. Celui-ci le crée pour qu'il repose sur le sol ou un support similaire. Il est impossible de le faire apparaitre en un endroit occupé par un autre objet. Le mur demeure jusqu'à ce qu'il soit dissipé, désintégré ou brisé physiquement (bien qu'il résiste à toute attaque physique d'une force inférieure à celle d'un géant). La plupart des autres sorts (*boule de feu*, *foudre*, etc.) n'ont aucun effet sur un mur de fer. Si on le détruit, il inflige 10d10 points de dégâts et vole en éclats. Si le mur est attaqué, il possède un nombre de « points de vie » égal au niveau du lanceur de sorts. Il ne peut être endommagé que par la force. Les géants infligent 1 point de dégât par coup porté. D'autres créatures peuvent l'endommager d'une autre manière (un monstre rouilleur détruirait un mur de fer au premier contact).

Quête Magique /Accomplissement Magique*
Portée : 9 m
Durée : Jusqu'à accomplissement de la mission ou annulation
Effets : Contraint une créature

Ce sort force une cible d'une mission ou l'oblige à ne pas effectuer certaines actions. Par exemple, le lanceur de sorts peut ordonner à la cible de lui rapporter un objet, de manger à chaque fois qu'une occasion s'en présente ou de ne jamais révéler certaines informations. L'acte doit être possible et ne pas être directement fatal sinon la quête se retournera contre le lanceur de sorts. La cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elle refuse la mission, des pénalités (au choix du MD) seront appliquées jusqu'à ce que le personnage obéisse. Ces pénalités peuvent aller du malus au combat, à la baisse des scores de caractéristiques, la perte de sorts, des douleurs ou des faiblesses, etc. Une d*issipation de la magie* ou un *désenvoûtement* sont sans effet sur un sort de *Quête*. L'inverse du sort, *Accomplissement Magique*, débarrasse un personnage d'une *quête magique* et de ses effets. Si le lanceur de sorts est d'un niveau plus bas que la cible, il y a 5% de chance par différence de niveau que le sort échoue.

Réincarnation
Portée : 3 m
Durée : Permanent
Effets : Crée un nouveau corps

Pour lancer ce sort, le lanceur de sorts doit posséder une partie du corps du mort, aussi petite soit-elle. Lorsque l'incantation est lancée, un nouveau corps est créé magiquement et la force vitale qui se trouvait autrefois dans l'ancien revient pour incarner la forme du nouveau corps. Si la force vitale est réincarnée dans une enveloppe de race différente, tous les traits de la nouvelle race s'appliquent en remplacement de ceux de l'ancienne. Par exemple, un Clerc réincarné en Elfe n'est plus Clerc mais lance des sorts magiques et combat comme un Elfe. Le niveau d'expérience ne change pas à moins qu'il ne soit restreint par le maximum applicable aux demi-humains. Si la cible est réincarnée dans un corps de monstre, le type du monstre est fonction de son alignement. En effet, un personnage ne peut pas être réincarné dans un corps d'alignement différent du sien. Un corps de monstre ne gagne pas de niveau, le personnage doit s'en accommoder ou bien se retirer du jeu.
Les monstres devraient avoir 8 DV maximum et être au moins semi-intelligent.

Résultats de la Réincarnation

Type de corps réincarné (Jet 1d8)			
1	Humain	*5*	Elfe
2	Humain	6	Petite-Gens
3	Humain	7	Race d'origine
4	Nain	8	Monstre

Type de Monstre Réincarné (Jet 1d6)

1d6	Loyal	Neutre	Chaotique
1	Chien esquiveur	Singe Blanc	Gobelour
2	Gnome	Ours	Gnoll
3	Néandertal	Centaure	Kobold
4	Chouette géante	Griffon	Manticore
5	Pégase	Homme Lézard	Orc
6	Tréant	Pixie	Troglodyte

Transmutation de Pierre en Chair/de Chair en Pierre*
Portée :36 m
Durée : Permanent
Effets : Une créature

Ce sort transforme une statue (ou un volume de pierre équivalent à un cube de 3 mètres de côté) en un personnage de chair et d'os. Il sert généralement à ramener à la vie un personnage qui a été pétrifié (par un souffle de gorgone, par exemple).
Le sort inversé, *transmutation de la chair en pierre*, sert à transformer un personnage et tout son équipement en statue de pierre.
La cible a droit à un jet de sauvegarde contre la pétrification.

Sorts Magiques de Septième Niveau

Boule de Feu Retardé
Portée : 72 m
Durée : 0-60 rounds
Effets : Crée une boule de feu à retardement de 6 m de rayon

Comme son nom l'indique, il s'agit là d'une *boule de feu* dont l'explosion peut être retardée. Le lanceur de sorts doit décider au moment où il lance le sort du nombre exact de rounds devant la précéder. Un petit caillou, ressemblant à une gemme de grande valeur, jaillit alors en direction de l'endroit désiré et y demeure jusqu'à l'expiration du délai. Il est possible de ramasser la gemme, de la transporter, etc. À l'expiration du retardement prévu, un effet semblable à celui de *Boule de Feu* survient, une explosion soudaine, infligeant 1d6 points de dégâts par niveau du lanceur du sort à toute personne présente dans la zone d'effet (sphère de 6 mètres de rayon). Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne subir que la moitié des dégâts. Dès que le sort a été lancé, l'explosion ne peut être retardée davantage, ni avancée, sauf à l'aide d'un *souhait* majeur. La gemme créée est purement magique, il ne s'agit pas d'un objet réel. Elle ne peut être déplacée magiquement (par *Télékinésie*, *Téléportation* etc.) mais il est possible de la dissiper.

Charme-Plantes
Portée : 36 m
Durée : 3 mois
Effets : Charme un arbre ou plusieurs petites plantes

Similaire à l'effet d'un *charme-personnes*, celui de ce sort permet d'amener 1 arbre, 6 buissons de bonne taille, 12 petits arbustes ou 24 petites plantes à devenir les amis du lanceur de sorts (aucun jet de sauvegarde). Un monstre végétal (tréant, criard, etc.) bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les sorts pour tenter de résister à ces effets.
Les plantes charmées comprennent le lanceur de sorts et obéissent à ses ordres, dès l'instant où ceux-ci rentrent dans leurs capacités (par exemple enchevêtrer les créatures passant à leur portée. En aucun cas elles ne peuvent se déplacer, détecter un alignement, etc.). Les plantes restent charmées durant 3 mois, jusqu'à ce que le charme soit dissipé, ou bien jusqu'à l'hiver (durant lequel elles dorment).
Ce sort est extrêmement utile autour d'une forteresse, autant à l'intérieur qu'à l'extérieur, surtout si on l'utilise en conjonction avec le sort de 4ème niveau *Embroussaillement*, et associé à un sort de *Permanence*.

Création de Monstres Normaux
Portée : 9 m
Durée : 1 tour
Effets : Crée 1 ou plusieurs monstres

À l'aide de ce sort, le lanceur de sorts transforme l'air ambiant en monstres. Ceux-ci comprennent ses ordres et les exécutent au mieux de leurs capacités. Combattre, porter, aller chercher des objets, etc. Chaque monstre apparait équipé de ses propres armes et armure (s'il y a lieu) mais sans autre équipement. Au bout d'un tour, ils disparaissent. Le nombre total de DV des monstres apparaissant est égal au niveau du lanceur de sorts (arrondi à l'inférieur). Le lanceur de sorts choisit le type exact des monstres, à condition que ceux-ci ne possèdent pas de capacité spéciale (aucun astérisque accolé à leur DV). Il est impossible de créer des humains, des demi-humains ou des morts-vivants. Les monstres possédant 1+1 DV sont considérés comme 1 DV, ceux de 1/2 ou moins sont comptés comme 1/2 DV chacun.
Exemple : Un lanceur de sorts de niveau 15 pourrait invoquer 30 chauves-souris, rats ou kobolds géants (monstres de 1/2 dé de vie) ; ou 15 gobelins, orcs, ou hobgobelins (monstres de 1 DV); ou 7 babouins des rochers, gnolls ou hommes-lézards (monstres de 2 DV) ou 5 sangliers, lézards dracos ou gobelours (monstres de 3 DV) ou 3 ours noirs, panthères, ou belettes géantes (monstres de 5 DV), etc.

Épée
Portée : 9 m
Durée : 1 round par niveau du lanceur
Effets : Crée une épée magique

Lorsque ce sort est lancé, une épée luisante faite de magie, et non de métal, apparaît près du lanceur de sorts. Celui-ci peut, par simple concentration, la faire attaquer toute créature se trouvant à moins de 9 mètres. Si la concentration est brisée, l'épée cesse simplement d'attaquer. Elle demeure pendant 1 round par niveau du lanceur de sorts. L'épée se déplace très rapidement et attaque deux fois par round. On lance ses dés

de toucher au niveau du lanceur de sorts. Les dégâts infligés sont les mêmes que ceux d'une épée à deux mains mais cette création magique peut toucher toute cible (y compris celles sujettes aux attaques d'armes magiques uniquement). L'épée ne peut être détruite avant l'expiration du sort, hormis par *dissipation de la magie* (chances de succès normales).

Forme de Fer
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Effet : Crée 45 mètres carrés de fer

Ce sort crée un mur de fer de 5cm d'épaisseur (ou moins) d'une superficie de 45 mètres carrés arrangé selon le lanceur. Le temps d'incantation varie selon la complexité du design. Un mur ou autres formes simples prennent 1 round, un escalier 10 rounds (1 tour). Un design destiné à adhérer à des spécifications complexes, comme une herse géante, pourrait prendre le maximum de temps imparti, 12 tours (2 heures).
Lorsque le lanceur de sorts veut essayer une conception inhabituelle ou compliquée, le MD décide combien de temps cela prend. L'objet doit être créé d'un seul tenant, sans pièce mobile. Le lanceur du sort peut relancer le sort sur un objet déjà créé pour le modifier jusqu'à deux heures après le premier. C'est de cette manière que les artistes réalisent de belles statues en fer. Lorsqu'il est satisfait de son travail, le lanceur de sorts lance une dernière fois le sort pour la figer et elle ne pourra plus être modifié par la suite. La masse de fer doit être créée poser sur le sol ou sur un support similaire et ne peut pas être lancée dans un espace occupé par un autre objet. Un lanceur peut créer son fer avec un ou plusieurs côtés rugueux, et plus tard, lui ou un autre lanceur de sorts peut utiliser un autre sort de *Forme de fer* pour créer une pierre jointe à la première. Il n'y aura alors aucune faiblesse à l'assemblage. Cela en fait un bon sort pour créer des renforts en fer pour les murs.
Le fer n'est pas dissipable magiquement, il dure jusqu'à sa casse ou qu'elle soit détruite par des sorts comme *désintégration*.
La classe d'armure et les points de vie des matériaux sont donnés sur la *Table des Fortifications*.
En suivant ces directives générales, un mur de fer aura une CA de - 10(2) et d'environ 30 points de vie par 5cm d'épaisseur.

Inversion de Gravité
Portée : 27 m
Durée : 1/5 round (2 secondes)
Effets : Fait chuter vers le haut toutes les cibles sur 9 mètres cubes.

Ce sort affecte toutes les créatures et tous les objets se trouvant dans un volume de 9 mètres cubes, provoquant leur chute dans une direction opposée à celle de la gravité normale. En 1/5 de round, les créatures et les objets peuvent tomber sur environ 24 mètres. Aucun jet de sauvegarde autorisé. Toute cible heurtant un plafond reçoit 1d6 points de dégâts tous les 3 mètres de chute. Après 2 secondes, la gravité reprend ses droits et les cibles tombent à nouveau, dans l'autre sens, recevant des dégâts similaires aux précédents en heurtant le sol. Chaque cible de ce sort doit faire un jet de moral.
Exemple : Un Magicien lance ce sort sur un groupe de géants dans une salle de 12 mètres de hauteur. Les géants « tombent » au plafond puis reviennent au sol, chacun subissant un total de 8d6 points de dégâts : 4d6 de « chute » vers le haut en touchant le plafond, et encore 4d6 en retombant au sol.

Invisibilité de Masse/Apparition*
Portée : 72 m
Durée : Permanent jusqu'à être brisé
Effets : Plusieurs créatures ou objets dans un périmètre de 18 m de côté

Ce sort rend invisible (comme le sort de 2ème niveau, *Invisibilité*) plusieurs créatures. Tous les bénéficiaires doivent se trouver dans un périmètre de 18 mètres de côté, situé à moins de 72 mètres du lanceur de sorts. Le sort agit au maximum sur 6 créatures ayant la taille d'un dragon, 300 ayant celle humaine (en considérant un cheval comme 2 hommes). Lorsque le sort est lancé, chaque créature et son équipement devient invisible.
L'inverse de ce sort, *apparition,* rend visible toutes créatures et objets invisibles dans un volume de 6 mètres cubes. Les créatures sur le plan astral ou éthéré ne sont pas considérées dans la zone d'effet. Le sort ne peut traverser les limites des plans. Toutes les autres formes d'invisibilité sont affectées, qu'elles soient naturelles ou magiques, et aucune cible de ce sort ne peut redevenir invisible avant 1 tour.

Invocation d'Objets
Portée : Infinie
Durée : Instantané
Effets : Amène un objet se trouvant chez le lanceur de sorts.

Grâce à ce sort, le lanceur de sorts peut amener de sa maison tout objet inerte et le faire apparaitre dans sa main. L'objet ne peut peser plus de 500 po, ni dépasser en taille un bâton ou un petit coffre. Le lanceur de sorts doit connaître parfaitement l'objet ainsi que son emplacement exact, faute de quoi le sort n'a aucun effet. De plus, l'objet doit être préparé au préalable à l'aide d'une poudre spéciale, coûtant 1.000 po par utilisation. Elle devient invisible et ne gêne en aucune façon le fonctionnement de l'objet. Aucun objet non traité à l'aide de cette poudre ne peut être invoquée par le sort. Si l'objet invoqué se trouve en possession d'un autre être vivant, il n'apparaît pas, mais le lanceur du sort connaitra l'identité approximative du possesseur, ainsi que l'endroit où il se cache. Le lanceur de sorts peut utiliser ce sort partout, même si l'objet invoqué se trouve sur un autre plan d'existence.

Mot de Pouvoir : Étourdissement
Portée : 36 m
Durée : 2-12 ou 1-6 tours
Effets : Étourdit une créature de 70 points de vie ou moins

Ce sort permet au lanceur de sorts d'étourdir une cible à 36 mètres de lui ou moins (aucun jet de sauvegarde). Une cible ayant de 1à 35 points de vie est étourdie pour de 2 à 12 tours et entre 36 et 70 pour 1 à 6 tours. Une cible possédant 71 points de vie ou plus n'est pas affectée. Une cible étourdie est incapable d'attaquer ou de lancer des sorts, de plus elle souffre d'un malus de -4 sur tous ses jets de sauvegarde pour la durée du sort.

Mythomancie
Portée : 0
Durée : Permanent
Effets : Révèle des informations sur un objet, un lieu ou une personne.

Le lanceur du sort peut obtenir des informations sur un objet, un lieu ou une personne. Si la cible est un objet tenu en main par le lanceur de sorts, il faut 1d4 tours pour que le sort prenne effet. Il apprend alors le nom de l'objet, sa fonction, le mot de commande et le nombre de charges approximatif (+/- 5). Si l'objet possède plus d'une fonction ou plus d'un mot de commande, un seul sera révélé par sort, sans qu'aucun indice ne soit donné au sujet des autres. Si le sujet du sort est un lieu, une personne ou un objet non tenu en main, l'effet du sort

ne se produira qu'au bout de 1d100 jours, selon les détails déjà connus (le MD peut révéler seulement des informations générales, si le lieu est grand ou si la personne est puissante). Une cible légendaire nécessite beaucoup de temps et les informations obtenues sous forme d'énigme ou de poème.

Porte Magique/Verrou Suprême*
Portée : 3 m
Durée : 7 utilisations
Effets : Crée un passage

Ce sort peut être lancé sur un mur, un sol, un plafond ou une parcelle de terrain. Il crée une porte magique invisible que seul le lanceur du sort peut utiliser. Il crée également derrière la porte un passage d'une profondeur maximum de 3 mètres dans tout matériau solide inerte. Le sort ne peut être lancé dans aucune matière vivante. La porte est indétectable, hormis par un sort de *détection de la magie*, et ne peut être détruite, sauf par un sort de *dissipation de la magie* (chances de succès normales). La porte magique demeure en place jusqu'à ce qu'elle ait été dissipée ou bien qu'elle ait été utilisée sept fois. Il est à noter que tout passage, dans un sens ou dans l'autre, est considéré comme une utilisation. L'inverse de ce sort, *verrou suprême,* est une version puissante du sort de 2ème niveau *verrou magique*, qui ne peut être affecté par un sort d'*ouverture*, ni par les effets d'un objet magique, quel qu'il soit. Le *verrou suprême* rend une porte totalement infranchissable tant que la magie demeure. Seul le lanceur du sort peut l'utiliser. Le sort peut aussi être posé sur un passage de 3 x 3 mètres, comme un encadrement de porte inoccupé. La porte ou le passage verrouillé ne change pas d'apparence. Tout comme pour *Porte Magique*, l'effet perdure jusqu'à ce que le passage ait été utilisé 7 fois ou bien jusqu'à ce qu'il ait été dissipé.

Statue
Portée : 0
Durée : 2 tours par niveau
Effets : Permet au Magicien de se transformer en statue

Ce sort permet au lanceur de se changer en statue, ainsi que la totalité de l'équipement non-vivant qu'il porte sur lui, une fois par round (dans un sens ou dans l'autre) jusqu'à l'expiration de la durée du sort. En forme de statue, le lanceur de sorts a la possibilité de se concentrer sur d'autres sorts. Bien que celui-ci ne donne pas l'immunité contre la pétrification (provoquée par l'attaque d'une gorgone, par exemple), le lanceur de sorts est capable de revenir tout simplement en forme normale 1 round après avoir été pétrifié. Sous forme de statue, le lanceur de sorts possède une CA de -4 mais est incapable de se déplacer. La statue est immunisée au feu et au froid (qu'ils soient naturels ou magiques), ainsi qu'aux armes normales. La statue n'a nul besoin de respirer et se trouve donc immunisée à toutes les attaques par gaz, noyade, etc. Les armes magiques et les autres sorts (comme *Foudre*) infligent des dégâts normaux. Si un sort utilisant le feu ou le froid est lancé sur le lanceur de sorts en forme normale, le personnage n'a besoin que de remporter l'initiative (par un jet de dé normal) pour se changer en statue avant que le sort de l'assaillant ne l'atteigne. Lorsqu'il change de forme, il reçoit un bonus de + 2 sur son jet d'initiative.

Téléportation d'Objets
Portée : Toucher
Durée : Instantané
Effets : Téléporte un objet

Ce sort est similaire au sort de 5ème niveau *Téléportation*, à ceci près que des objets non vivants peuvent être ciblés. Après avoir lancé ce sort, le lanceur de sorts doit toucher la cible pour qu'elle se téléporte.
Les chances d'erreur normales s'appliquent. Un objet apparaissant trop haut chute (et se brise probablement) et un apparaissant trop bas se désintègre. Il est impossible de choisir délibérément un point d'arrivée occupé par un objet solide ou situé au-dessus du sol. Le poids maximum affecté est de 500 po. par niveau du lanceur de sort. Si l'objet visé est intégré à un autre plus grand (une portion de mur, par exemple), un cube de matériau mesurant de 3m sera téléporté. Si l'objet ciblé est en possession d'une autre créature (le tenant en main ou le transportant), celle-ci fait un jet de sauvegarde contre les sorts (avec un malus de -2). En cas de succès, la téléportation n'agit pas. Si le lanceur de sorts utilise ce sort pour se téléporter lui-même, il n'y a aucune chance d'erreur. S'il touche une autre créature, elle peut (si elle le désire) faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter d'être téléportée, avec un malus de -2.

Sorts Magiques de Huitième Niveau

Barrière Mentale/Esprit Ouvert*
Portée : 3 m
Durée : 1 heure par niveau du lanceur
Effets : Protège contre les sorts et les objets affectant l'esprit

Ce sort n'affecte qu'une seule créature. Une cible non-consentante doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour en éviter l'effet. Ce sort bloque toute forme d'*ESP*, de *Clairvoyance*, de *Clairaudience* et d'observation à la boule de cristal, ainsi que tout type d'influence mentale ou de recherche d'information (comme invocation d'objets ou contact des plans extérieurs). Le lanceur du sort ou sa cible est tout simplement inexistant en ce qui concerne ces sorts et ceux qui leurs sont similaires. De plus le bénéficiaire gagne un bonus de +8 aux jets de sauvegarde contre les attaques influençant l'esprit (*Charme*, *Illusion*, *Force Fantasmagorique*, *Confusion*, etc). Néanmoins, quels que soient les modificateurs, un résultat de 1 constitue un échec. L'inverse de ce sort, *Esprit Ouvert,* rend la cible vulnérable à toutes les attaques influençant l'esprit citées plus haut. Pendant la durée du sort, tous les jets de sauvegarde contre de tels effets s'effectuent avec un malus de -8. Ce sort inversé se lance par contact physique et requiert un jet de toucher normal.

Champ de Force
Portée : 40 m
Durée : 6 tours
Effet : Crée une barrière invisible

Ce sort crée une barrière ou un objet invisible et inamovible de force pure. Il n'a presque pas épaisseur, mais ne peut être cassé ou détruit par aucun moyen sauf un sort de d*ésintégration* ou de s*ouhait*. Même un sort de d*issipation de la magie* n'a aucun effet.
La forme du champ de force est limitée à une sphère, un hémisphère, une surface plane, un cylindre, un carré ou une boîte rectangle à côtés plats ou une partie d'une telle boîte. Le rayon de la sphère est au maximum de 6 mètres. La surface plane ou des combinaisons de celles-ci peuvent occuper une superficie totale de 470 mètres carrés. Le champ de force ne peut pas être de forme irrégulière et sa surface doit être parfaitement lisse. Il peut être aussi petit que le les désirs du lanceur de

sorts. De plus, les bords du champ sont émoussés et ne causent aucun dégât que ce soit.
Le *champ de force* reste où il est jusqu'à ce qu'il disparaisse et ne peut pas être déplacé sauf avec un s*ouhait*. Une créature complètement enfermée dans un *champ de force* scellé ne meurt pas de faim, ne souffre pas du manque d'air ou n'est pas blessée par les contours. Un *champ de force* scellé préserve magiquement de mort naturelle tout ce qui est à l'intérieur. Cela n'empêche pas de subir des dégâts ou même de mourir si la cause provient de l'intérieur du *champ de force*.
Rien ne peut traverser un *champ de force*. Sorts, projectiles, coups, souffles et toutes les autres les formes d'attaque rebondissent simplement dessus. Cependant, une *téléportation* ou une *porte dimensionnelle* peuvent le contourner. Ces sorts permettent au lanceur de sorts d'entrer ou de sortir du champ sans nuisance. Le champ de force n'existe que sur un seul plan d'existence. Ainsi, le voyage planaire (via une porte ou d'autres moyens) peut également le contourner.
Bien qu'il soit le plus souvent utilisé comme barrière ou cage, un *champ de force* peut facilement être utilisé pour créer un sol, un escalier, une chaise ou tout autre objet, invisibles. Un *champ de force* peut devenir permanent grâce à un sort de *permanence* mais celui-ci est toujours sujet à la d*issipation de la magie*, et si dissipé, le *champ de force* disparaît immédiatement.
Même renforcé avec un sort de *permanence*, un *champ de force* disparaît toujours s'il est ciblé par un sort de *désintégration* ou de *souhait*.

Charme-Masse/Annulation de Charme*
Portée : 36 m
Durée : Spécial
Effets : 30 niveaux de créatures

Ce sort génère les mêmes effets que ceux de *Charme-Personne* ou de *Charme-Monstre*, mais 30 niveaux (ou dés de vie) de créatures sont affectées en même temps.
Chaque cible peut lancer un jet de sauvegarde contre les sorts avec un malus de -2 pour éviter d'être charmée. Toute créature possédant 31 niveaux (ou dés de vie) ou plus n'est pas affectée par le sort. La durée de chaque charme est déterminée par l'intelligence de la cible.
Si le lanceur de sorts attaque une des créatures charmées, seule celle-ci est automatiquement libérée de son emprise mentale. Celles qui assistent à l'attaque bénéficient d'un nouveau jet de sauvegarde. Les autres demeurent charmées.
L'inverse de ce sort, *Annulation de Charme*, dissipe tout effet de *charme* sur une zone de 6 mètres cubes.
Il empêche également tout objet ou créature présent dans cette zone de créer un charme pendant un tour.

Clone
Portée : 3 m
Durée : Permanente
Effet : Créer un double d'une créature à partir d'un morceau de l'original
Un clone est une réplique exacte d'un autre être vivant, issue d'un morceau de l'original grâce à ce sort. Ce morceau n'a pas besoin être en vie au moment où le sort est lancé. Un clone humain ou demi-humain est rare et peut être très dangereux. Un clone de tout autre être vivant est une chose plus commune appelée un simulacre. Un personnage ne peut avoir qu'un seul clone à la fois et toute tentative d'en créer d'autres échoue automatiquement. Les morts-vivants et les constructions ne peuvent pas être clonés car ce ne sont pas des êtres vivants. (Vous pourriez cloner quelqu'un avec la chair d'une personne prise avant qu'elle ne devienne morte-vivante mais il n'y aurait pas les effets décrits ci-dessous pour les situations où deux exemplaires de la même personne existent.)

Clones Humains et Demi-Humains : Pour créer un clone humain ou demi-humain, ce sort doit être jeté sur une livre de chair de la personne. Ce sort nécessite que le lanceur utilise d'autres matériaux coûtant 5.000 pièces d'or par DV de la cible. Le clone ne se réveille qu'à maturité, cela prend une semaine par DV. Une fois terminé, le clone n'est pas magique et ne peut être dissipé.
Si l'original humain ou demi-humain n'est pas vivant quand le clone se réveille, le clone a toutes les caractéristiques, facultés et souvenirs de l'original au moment où la chair a été prélevée. C'est un point très important.
Par exemple, un Magicien de niveau 20 pourrait laisser une livre de chair avec un parchemin de ce sort en sureté, gagner 10 niveaux d'expérience par la suite, puis mourir. Son clone serait le double de ce Magicien mais moins expérimenté et donc de niveau 20.
Si un clone duplique une personne encore vivante ou si la personne d'origine reprend la vie, une situation très périlleuse se présente.
Chaque forme devient consciente de l'existence de l'autre instantanément.
Un lien spirituel partiel existe entre eux, chacun peut ressentir les émotions de l'autre (mais pas ses pensées). Si l'un est blessé, l'autre subit le même montant de dégâts (et doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne subir que la moitié des dégâts). Cet effet ne s'applique pas aux *Charme*, *Sommeil*, *Soin* ou tout autre effet qui n'infligent pas de dégâts.
Le clone est immédiatement obsédé par le besoin de détruire son original et fera n'importe quoi pour y parvenir.
À partir du moment où un clone prend connaissance de l'existence de l'original, il dispose d'un jour par niveau de son créateur (c'est-à-dire le lanceur du sort) pour le tuer.

Exemple : Un Guerrier de niveau 25 meurt. Son ami Magicien de niveau 34, qui possède une livre de la chair du Guerrier dans ce but précis, le clone. Puis quelqu'un d'autre ressuscite le Guerrier d'entre les morts. Le clone prend conscience de son original et a l'envie irrésistible de le tuer. Il a 34 jours pour le faire, un jour pour chaque niveau de son créateur.
Si le clone réussit à tuer son original, il peut continuer sa vie normalement mais s'il échoue et ne meurt pas, il devient fou. Quand un clone devient fou, l'original perd définitivement un point d'Intelligence et un point de Sagesse.
L'original peut également devenir fou par la suite (5 % de chance par jour, non cumulable). Si cela se produit, que la cible et le clone meurt à une semaine d'intervalle, tous les deux sont morts à jamais et irrécupérables, même avec un *souhait*.

Remarque Spéciale : Si l'original et le clone sont maintenus sur différents plans d'existence, le lien spirituel ne se produit pas et le clone n'est pas obligé de tuer son original. Aucun effet néfaste ne se produit et les deux restent complètement inconscient de leur situation. S'ils occupent toujours le même plan, le lien spirituel se produit et ne peut être rompu par la suite, sauf par la destruction du clone ou de son original.

Autres Clones : Un clone de toute autre créature vivante (pas un humain ou un demi-humain) est appelé un simulacre. Un pour cent de chair de l'original est nécessaire et le coût des autres matériaux est de 500 pièces d'or par point de vie de l'original. Comme avec un clone normal, le temps nécessaire pour faire murir un simulacre est d'une semaine par DV de l'original. Un simulacre obéit toujours à son créateur (le lanceur de sorts). Il comprend toutes les langues prononcées par le lanceur. Dans un rayon de 3 mètres par niveau du lanceur de sorts, il peut recevoir des ordres télépathiques du lanceur se concentrant.
Un simulacre est un monstre enchanté. Il peut être arrêté par un sort de p*rotection contre le mal* et est magique. Un sort de *dissipation de la magie* peut (avec une faible probabilité d'échec) le faire disparaître sans laisser de trace. L'alignement du simulacre est le même que celui du lanceur de sorts, quel que soit l'alignement de la créature l'original.
Sa classe d'armure, sa vitesse de déplacement, son moral et le nombre d'attaques sont identiques à l'original.
Un simulacre n'a que 50% des DV, Points de Vie et Dégâts par attaque de l'original. Le MD lance dl00 pour chaque capacité spéciale, et sur un résultat de 01 à 50, le simulacre la possède. Cependant, un simulacre à peine cloné n'a jamais aucun des sorts ou des pouvoirs magiques de l'original.
Tant que l'original est vivant, le simulacre n'évolue pas au-delà. S'il meurt (ou est déjà morte), le simulacre continue d'améliorer ses capacités et gagne 5 % supplémentaire par semaine jusqu'à un maximum de 90% des caractéristiques de l'original. Lorsqu'il a terminé, le MD relance le dé pour voir quelles capacités précédemment manquantes sont acquises, y compris les sorts et les pouvoirs magiques (en utilisant le 90 % de chances pour chacun et tous peuvent être présents).

Création de Monstres Magiques
Portée : 20 m
Durée : Deux tours
Effet : Crée un ou plusieurs monstres

Ce sort est similaire au sort de niveau 7 *Création de Monstres*, sauf qu'il peut créer des monstres avec des capacités spéciales (jusqu'à deux astérisques). La portée et la durée sont le double de celles du sort inférieur. Tous les autres détails sont identiques. Le lanceur choisit le monstre, qui surgit de nulle part, puis disparait à l'expiration du sort.
Le nombre total de DV des monstres est égal au niveau du lanceur de sorts (arrondir simplement). Le sort ne crée pas d'humains ou de demi-humains mais peut créer des morts-vivants. Les monstres de 1+1 DV comptent pour 1 Dé de Vie, ceux de 1/2 DV ou moins comptent comme 1/2 DV.

Note Spéciale : Ce sort peut créer une construction (présentée au Chapitre 14) si le lanceur de sorts utilise les matériaux requis. Une construction unique apparaît, quels que soient les Dés de Vie du lanceur mais elle est permanente et ne disparaît pas à la fin de la durée du sort bien qu'elle puisse toujours être dissipée avec des chances normales de succès.
Cette construction peut avoir seulement deux astérisques (capacités spéciales) ou moins. Consulter le Chapitre 14 pour les listes des types de constructions connues et le nombre de capacités spéciales qu'elles ont. Le coût des matériaux est au minimum de 5.000 pièces d'or par astérisque (ou plus, selon sur votre campagne). Le Chapitre 16 contient davantage de règles pour enchanter des objets magiques et des suggestions relatives aux constructions non dissipables.

Danse
Portée : Toucher
Durée : 3 rounds ou plus
Effets : Fait danser 1 cible

Ce sort force une cible à gesticuler follement, accomplissant une gigue ou toute autre danse, durant 3 rounds ou plus. Elle ne bénéfice d'aucun jet de sauvegarde et devient incapable d'attaquer, de lancer des sorts (ou d'utiliser une capacité similaire aux sorts), ou même de s'enfuir. Tant que la cible danse, ses jets de sauvegarde sont frappés d'un malus de -4 et sa classe d'armure d'un malus de + 4. Pour que le sort agisse, le Magicien doit toucher sa cible (un jet de toucher normal). La durée de la danse est de 3 rounds pour un lanceur de sort de niveau 18-20 ; 4 rounds au niveau 21-24 ; 5 rounds au niveau 25-28, 6 rounds au niveau 29-32 et 7 rounds au niveau 33-36.

Forme d'Acier
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Effet : Crée jusqu'à 45 m carrés d'acier

Ce sort est effectivement identique au sort de niveau 7 *Forme de Fer*. Cependant, le matériau créé est de la qualité requise pour les armes. Un fabricant d'épées peut lancer le sort et créer une fine épée artisanale de haute qualité en 12 tours (deux heures) ou moins.
En suivant les mêmes directives générales que le sort *Forme de Fer*, un mur en acier aura un CA de -10(2) et environ 40 points de vie par 5cm d'épaisseur.

Mot de Pouvoir : Cécité
Portée : 36 m
Durée : 1d4 jours ou 2d4 heures
Effets : Aveugle une créature de 80 points de vie ou moins

À l'aide de ce sort, le Magicien aveugle une cible se trouvant à 36 mètres de lui ou moins (aucun jet de sauvegarde). Si la cible possède de 1 à 40 points de vie, elle est aveuglée pendant 1d4 jours, si elle en a de 41 à 80, la cécité ne dure que 2d4 heures. Toute cible possédant 81 points de vie ou plus est immunisée contre ce sort. Une cible aveuglée souffre d'un malus de -4 sur tous ses jets de sauvegarde et de + 4 sur sa classe d'armure. Les sorts cléricaux *Guérison de la Cécité* ou *Guérison Totale* n'annulent cette cécité que si le Clerc est d'un niveau au moins égal à celui du Magicien ayant prononcé le *Mot de Pouvoir : Cécité*.

Nuage Explosif
Portée : 27 m
Durée : 6 tours
Effets : Crée un nuage empoisonné mobile

L'effet de ce sort est semblable à celui du niveau 5 *Nuage Létal* (un nuage de gaz verdâtre, de 9 mètres de diamètre et 6 mètres de hauteur, apparaissant près du lanceur du sort). Celui-ci n'est que très légèrement empoisonné, toutes les cibles se trouvant en son sein doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, faute de quoi elles sont paralysées pour un round. Un nouveau jet de sauvegarde est fait à chaque round.
Le nuage est empli de lumières étincelantes (visibles uniquement des cibles se trouvant à l'intérieur) qui constituent en fait de petites explosions.
Chaque round, toute personne présente au sein du nuage reçoit des dégâts sans bénéficier de jets de sauvegarde.

Ces dégâts sont de 1 point tous les 2 niveaux du lanceur de sort, en arrondissant à l'inférieur (9 points de dégâts aux niveau 18 et 19, 10 points aux niveaux 20 et 21, etc.). Ces dégâts affectent toutes les cibles, fussent-elles immunisées aux attaques utilisant le feu, les gaz, l'électricité ou toute autre sorte d'attaques spéciales.

Permanence
Portée : 3 m
Durée : Permanent jusqu'à dissipation
Effets : Provoque la permanence d'un effet magique

Grâce à ce sort, le lanceur de sorts rend permanent l'effet d'un sort de niveau 7 ou moins.
Aucun sort possédant une durée « permanente » ou « instantanée » ne peut être rendu permanent (*dissipation de la magie*, *boule de feu*, *foudre*, etc.). Cette impossibilité s'applique également aux sorts cléricaux, druidiques et aux sorts magiques des niveaux 8 et 9.
Le MD doit étudier attentivement les autres sorts. Il peut choisir de restreindre encore davantage l'utilisation de *permanence* pour ne pas mettre en péril l'équilibre du jeu.
Ce sort dure jusqu'à ce qu'une *dissipation de la magie* soit lancée par le même lanceur de sorts ou par un lanceur de sort d'un niveau plus élevé (chances de succès normales). Lorsque le sort *permanence* est dissipé, l'effet sur lequel il agissait disparait immédiatement. À l'exception des armes, les objets ne peuvent recevoir qu'un seul sort de *permanence*, les créatures deux au plus. Si un sort de permanence est lancé sur un objet ou une zone, en abritant déjà un (ou sur une créature en abritant déjà deux) les deux sorts s'annulent mutuellement, de même que ceux dont on avait précédemment assuré la permanence. Une arme peut recevoir jusqu'à 5 sorts de *permanence* mais une chance d'échec de 25% s'applique à chacun de ceux-ci, hormis le premier. De plus dès qu'une permanence échoue, l'arme est totalement détruite. Les sorts les plus communément rendus permanents sur une créature sont *détection de la magie*, *protection contre le mal*, *lecture des langues*, *lecture de la magie*, *détection de l'invisible* et *vol*. Les sorts les plus couramment rendus permanents sur un endroit sont *lumière*, *force fantasmagorique*, *confusion* et *nuage létal*. Un Magicien peut se passer du sort de *Permanence* pour la fabrication d'un objet magique. User du sort *permanence* pour lier un sort à un objet n'est pas la même chose que l'enchanter. Les objets enchantés sont bien plus durables et permanents que les objets sur lesquels on a placé un sort de *permanence*.
Ce sort n'est pas requis pour la fabrication des baguettes magiques, des potions et des autres objets magiques temporaires.

Symbole
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Effets : Crée une rune mystique

Ce sort crée un hiéroglyphe magique, une rune, de grande puissance. Il en existe 6 types, le lanceur de sorts doit en sélectionner une lorsqu'il mémorise ce sort. Il est possible de placer la rune sur un objet (une porte ou un mur, etc.) ou de l'inscrire dans l'air. On ne peut la déplacer et si on l'a posée sur une créature ou un objet mobile, elle reste au même endroit si son support se déplace. Toute créature passant au-dessus ou au travers de la rune, touchant l'objet sur laquelle elle est inscrite, ou la lit, subit immédiatement les effets (aucun jet de sauvegarde). Il existe une exception : un Magicien, ou toute créature pouvant lancer des sorts magiques, bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les sorts si le symbole est seulement lu ou touché, plutôt que dépassé. En cas de réussite, celui-ci ne produit aucun effet sur cette créature. Tous les symboles semblent similaires à une écriture normale. Six symboles, ainsi que leurs effets, sont décrits ci-après et il est possible au MD d'en créer d'autres (par exemple : *métamorphose*, *téléportation*, *charme*, *quête magique*, etc.).
Mort : Tue toute créature possédant 75 points de vie ou moins. N'affecte pas les créatures en ayant 76 PV ou plus.
Discorde : La cible attaque ses alliés (si elle en possède) ou bien devient confuse (comme si elle était cible du sort de 4ème niveau *confusion*). Cet effet est permanent jusqu'à ce qu'il soit annulé par une *dissipation de la magie* (chances de succès normales) ou par un sort clérical de *guérison totale*.
Peur : La cible fuit immédiatement le symbole au triple de sa vitesse de déplacement normale, pendant 30 rounds (effet identique à celui de la baguette).
Folie : La cible devient folle, ne peut ni attaquer, ni lancer des sorts, ni utiliser aucune capacité spéciale, aucun objet. Elle peut marcher mais il faut la surveiller attentivement, de peur qu'elle ne s'enfuie. Cet effet est permanent jusqu'à ce qu'il soit annulé (voir discorde, plus haut).
Sommeil : La cible tombe dans un profond sommeil et ne peut être éveillée. Elle en sortira au bout de 11-20 heures, ou bien lorsqu'une *dissipation de la magie* sera lancée sur elle (chances de succès normales).
Étourdissement : Affecte toute créature possédant 150 points de vie ou moins. La cible est étourdie pendant 2-12 tours (tout comme par le sort *Mot de Pouvoir : Étourdissement*).

Transformation d'Objets
Portée : 72 m
Durée : Voir description
Effets : Change la forme d'un objet ou d'une créature

Ce sort est similaire au sort de niveau 4 *Allométamorphose* mais les objets y sont également sensibles. Si l'objet fait partie d'un tout plus grand (une section de mur, par exemple) un volume de 3m cubes est au maximum être affecté. Les créatures bénéficient d'un jet de sauvegarde contre les sorts, avec un malus de -4, pour éviter d'être transformées.
La durée de la métamorphose dépend du degré de changement. Toutes les choses existantes peuvent se ranger en trois « règnes », animal, végétal et minéral. Un objet métamorphosé en un autre, appartenant à un règne voisin (animal-végétal, végétal-minéral) le reste pendant 1 heure par niveau du lanceur de sorts. Si le changement s'effectue du règne animal vers le règne minéral (ou réciproquement) la durée n'est que de 1 tour par niveau. S'il n 'y a pas de changement de règne (une créature transformée en une autre créature, par exemple), la transformation est permanente jusqu'à ce qu'elle soit annulée par un sort de *dissipation de la magie* (chances de succès normales). Il est à noter que les créatures créées grâce à ce sort ne sont pas automatiquement amicales. Une transformation ne peut changer l'âge d'une créature, ni son nombre de points de vie. Pour plus de détails, consulter les sorts *autométamorphose* et *allométamorphose* (niveau 4).

Voyage
Portée : 0 (lanceur uniquement)
Durée : Un tour par niveau du lanceur de sorts
Effet : Permet les déplacements aériens ou gazeux

Ce sort permet au lanceur de sorts de se déplacer rapidement et librement, même entre les plans d'existence. Le lanceur (uniquement) peut voler à la manière du sort *vol*, à une vitesse de 102m/tour (36m/tour). Le lanceur peut également entrer dans un plan d'existence proche, simplement en se concentrant pour un tour. Il peut entrer un maximum d'un plan par tour. Le lanceur de sorts peut amener avec lui une autre créature tous les cinq niveaux d'expérience (arrondir à l'inférieur, par exemple, un Magicien de niveau 28 pourrait amener cinq autres créatures en voyage). Pour les amener, il doit les toucher, sinon elles doivent le toucher, pendant que le sort est lancé et que l'effet se produit. Toute créature non consentante peut faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter l'effet. Le lanceur doit prendre les autres avec lui, il ne peut pas les envoyer tout en restant derrière.

Tant que ce sort est en vigueur, le lanceur de sorts (uniquement) peut prendre une Forme Gazeuse en se concentrant pendant un tour complet. (S'il est interrompu, il n'y a pas de changement.) Contrairement à l'effet de la potion du même nom, tout l'équipement transporté fait également partie du nuage gazeux. Sous cette forme, le lanceur peut voyager au double de la vitesse de vol normale : 216m/tour (72m/round).

Tant qu'il est sous Forme Gazeuse, le lanceur de sorts ne peut pas utiliser d'objets ou lancer de sorts et ne peut pas non plus subir de dégâts sauf magiques (armes ou certains sorts). De plus, un être gazeux ne peut pas traverser un sort de *protection contre le mal* ou une *bulle anti-magie*.

Sorts Magiques de Neuvième Niveau

Contingence
Portée : 0 (lanceur uniquement)
Durée : Un tour par niveau du lanceur de sorts
Effet : Le lanceur peut changer de forme

Ce sort est similaire au sort de niveau 4 *polymorphe* mais est beaucoup plus puissant. Le lanceur se change en une autre créature ou en un objet lui ressemblant en tout point, sauf l'esprit, les points de vie et les jets de sauvegarde. Le lanceur obtient de nouveaux Jets d'Attaque, classe d'armure, facultés spéciales, immunités et tous les autres détails de la forme en laquelle il s'est changé.

Un lanceur de sorts ne peut pas lancer de sorts sous quelque forme que ce soit sauf sous celle d'un humanoïde bipède (demi-humain, gobelin, ogre, géant, etc.). Le lanceur ne peut pas prendre la forme d'un être tout à fait unique (comme celle d'un personnage spécifique, d'un souverain élémentaire ou d'un Immortel). Il peut prendre la forme physique mais pas les capacités d'une autre classe de personnage. Lorsqu'il a changé de forme, il ne peut lancer ses sorts qu'à partir de sa propre mémoire, il ne peut pas utiliser de parchemins ou son grimoire. Il ne peut pas prendre de formes inanimées énormes, s'il essaie, la forme sera au maximum de 30 cm par niveau d'expérience du lanceur de sorts et 300 g par niveau.

En dehors de ces limites, le lanceur peut devenir toute créature qu'il a déjà vue. Il ne peut pas se transformer en quelque chose d'imaginaire ou dont il a rêvé. À moins qu'il n'y ait de trolls à dix bras dans votre campagne par exemple, il ne peut pas en prendre la forme. Le lanceur peut changer de forme à volonté pendant la durée du sort, chaque changement nécessite un cycle complet de concentration. Noter que le lanceur assume les défauts de la nouvelle forme ainsi que ses points forts. Si, par exemple, le lanceur sous forme de dragon est frappé par une épée +2, +5 contre les dragons, le bonus + 5 contre sa nouvelle forme s'applique. Cet effet de sort ne peut pas être rendu permanent et est sujet à *dissipation de la magie*. Pendant la durée du sort, le lanceur ne peut pas éviter les sorts de *protection contre le mal* ou une *bulle anti-magie*.

Prévoyance
Portée : Toucher
Durée : Indéterminée
(voir ci-dessous)
Effet : Prépare un autre sort

Ce puissant sort agit comme le déclencheur d'un autre sort magique. Le deuxième sort doit être de niveau 4 ou moins et ne pas infliger de dégâts. En lançant un sort de prévoyance, le lanceur de sorts doit décrire une situation qui va provoquer un déclenchement (la condition) et choisir le sort qui sera lancé (le sort). Si cette condition se produit ensuite, l'effet du sort de *prévoyance* déclenche le sort conditionné automatiquement et immédiatement, comme s'il venait d'être lancé.

Exemples d'utilisation appropriée :
« Quand je suis touché ou frappé par un être vivant qui n'est pas un magicien loyal ou neutre sauf mes amis Charlie McGonigle et Sally Silvernose (condition), alors lancer *charme monstre* sur la créature me touchant ou me frappant (sort). »
« Quand j'ai huit points de vie ou moins et que je suis sur le point de subir des dégâts (condition), alors lancer *porte dimensionnelle* sur moi-même pour m'emmener vers une destination un centimètre au-dessus du niveau du sol directement vers le niveau supérieur ou, si cette zone est à plus de 120 mètres, vers celle inoccupée la plus éloignée à portée que j'ai vue dans les 12 heures précédant l'existence de cette condition (sort). »

Aucun objet ou créature ne peut avoir plus d'un sort de *prévoyance* lancé sur lui. Même un *souhait* ne peut permettre plusieurs applications. La condition décrite peut être très détaillée ou très simple mais est quelque peu limitée : elle doit avoir rapport avec quelque chose à moins de 36 mètres de la cible. Une condition basée sur un événement lointain est au-delà de la capacité du sort. La cible et l'effet du sort secondaire doivent être précisés, et si des détails manquaient, le sort secondaire ne se produit pas. Un effet de sort de prévoyance n'a pas de durée maximum. Il peut rester des siècles avant que la condition décrite se réalise.

Création de Tout Type de Monstres

Portée : 28 mètres
Durée : 3 tours
Effet : Crée un ou plusieurs monstres

Ce sort est similaire aux sorts de niveau 7 *Création de Monstres Normaux* et de niveau 8 *Création de Monstres Magiques* mais avec moins de limitations. La portée et la durée sont le triple de celles de la version du sort de niveau 7. Le sort ne peut créer ni humain, ni demi-humains, mais n'importe quelle autre créature, quel que soit le nombre de capacités spéciales de la créature (astérisques). Cependant, si le lanceur veut créer un monstre avec trois astérisques ou plus, il doit l'avoir soigneusement étudié (soit vivant ou mort) pendant au moins une heure pour pouvoir lancer ce sort. Comme pour les sorts identiques de moindre niveau, le nombre maximum de DV de la

créature est égal au niveau du lanceur de sorts.
Pour créer une construction (comme décrit dans le Chapitre 14), le lanceur doit se procurer les matériaux appropriés nécessaires pour créer la construction. Le sort va créer une seule construction, quel que soit les dés de vie mais elle est permanente et ne disparaît pas à la fin de la durée du sort. (Cependant, une *dissipation de la magie* peut détruire ce type de construction.) Comme pour le sort de niveau 8, le coût du matériel requis pour créer une construction est un minimum de 5.000 pièces d'or par astérisque (ou plus, selon votre campagne). Si la construction a quatre astérisques ou plus (comme un drolem), le coût est doublé (si plus, demandez à votre MD). Le Chapitre 16 contient davantage de règles pour enchanter les objets magiques (y compris les constructions) et propose des suggestions concernant les constructions non dissipables. Le sort de *création de tout type de monstres* peut être bloqué par *protection contre le mal* ou *bulle anti-magie*.

Labyrinthe
Portée : 18 m
Durée : Voir description
Effets : Emprisonne une créature

Ce sort crée un labyrinthe dans le Plan Astral au sein duquel il place la cible (aucun jet de sauvegarde).
L'intelligence de la cible détermine le temps nécessaire à son évasion.
Animale ou basse (1-8) : 1-6 tours ; Moyenne (9-12) : 2-40 rounds ; Haute (13-17) : 2-8 rounds ; Génial (18+) : 1-4 rounds.
Lorsqu'elle s'échappe du labyrinthe, la cible revient à l'endroit où elle avait disparu.

Mur Prismatique
Portée : 18 mètres
Durée : 6 tours
Effet : Crée une barrière multicolore

Ce sort crée une barrière de plusieurs couleurs à l'apparence scintillante comme si la lumière brillait à travers un prisme. Ce mur est de 5 cm d'épaisseur, 3mm séparant les couleurs. L'effet peut être soit une sphère de 3 mètres de rayon, centrée sur le lanceur, soit une surface plane (verticale ou horizontale) de jusqu'à à 46 mètres carrés de superficie. Quelle que soit sa forme, le mur prismatique ne peut être déplacé (même par un *souhait*). Le lanceur peut passer à travers librement et indemne, avec tous les objets qu'il porte. Toutes les autres créatures et objets en contact ou traversant le mur prismatique sont affectés par sa magie, à commencer par la première couleur avec laquelle ils entrent en contact. Il faut une magie puissante pour percer le mur. Un sort de *souhait* ou un *bâton d'annulation* pourraient supprimer les trois couleurs les plus à l'extérieur mais c'est tout.
Pour percer un mur prismatique, un attaquant doit l'attaquer avec une séquence spécifique de sorts. Chaque sort annule une couleur du mur prismatique. Ces sorts, indiqués sur la table ci-dessous, doivent être lancés dans le bon ordre (d'abord, tout sort magique de froid pour enlever la couche rouge puis, n'importe quel éclair magique pour enlever la couche orange, etc.). Lorsqu'il est lancé avec succès, chaque sort fait disparaître du mur la couleur appropriée. Lorsque toutes les couches auront disparu, le mur aussi. Une personne avec une *bulle anti-magie* active (y compris le lanceur du sort mur prismatique) ne peut pas traverser le mur mais la tentative n'endommage ni la bulle anti-magie, ni le mur prismatique. Le mur prismatique s'étend jusqu'au plus proche plan d'existence (le Plan Éthéré, s'il est lancé sur le Plan Principal), y apparaissant comme un mur plein indestructible. Le voyage planaire et dimensionnel ne peut donc pas le contourner.
Les couleurs et les effets d'un mur prismatique sont toujours les mêmes. Lors de sa création, le côté violet est toujours le plus proche du lanceur.

Effets du Mur Prismatique

Couleur	Effet	Annulé par
Rouge	Bloque les projectiles magiques ; Inflige 12 points de dégâts (pas de jet de sauvegarde)	Tout froid magique
Orange	Bloque les projectiles normaux Inflige 24 points de dégâts (pas de jet de sauvegarde)	Tout éclair magique
Jaune	Bloque tous les souffles Inflige 48 points de dégâts (pas de jet de sauvegarde)	Sort *projectile magique*
Vert	Bloque tout sort de détection ESP, boule de cristal, etc.) Si touché, sauvegarde vs. poison ou mourir	Sort *passe-muraille*
Bleu	Bloque tous les poisons, gaz. Si touché, sauvegarde contre Paralysie/Pétrification ou pétrifié	Sort *désintégration*
Indigo	Bloque toute matière. Si touché, sauvegarde contre Sort ou *seuil* vers le Plan Extérieur (50% perdu)	Sort *dispersion de la magie*
Violet	Bloque toute magie. Si touché, sauvegarde contre baguette où inconscience et folie (curable par *souhait* ou *guérison totale)*	Sort *lumière éternelle*

Les effets et les couleurs de la paroi prismatique sont résumées ci-dessus.

Mot de Pouvoir : Mort
Portée : 36 m
Durée : Instantané
Effets : Tue ou étourdit 1 ou plusieurs créatures dans un rayon de 36 mètres

Ce sort permet au lanceur de sorts d'affecter une cible ou plus, se trouvant dans un rayon de 36 mètres (aucun jet de sauvegarde). Exception : Un autre Magicien ou toute créature lançant des sorts magiques bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter les effets de celui-ci, mais avec un malus de -4. Une cible unique possédant de 1-60 points de vie est automatiquement tuée, si elle en possède 61-100, elle est étourdie (comme par le *Mot de Pouvoir : Étourdissement*) et incapable d'agir pendant 1d4 tours. Toute créature possédant plus de 100 points de vie ne peut être affectée. Ce sort peut également être utilisé pour abattre jusqu'à 5 cibles si chacune de celles-ci possèdent 20 points de vie ou moins (à nouveau sans aucun jet de sauvegarde).

Nuée de Météores
Portée : 72 m
Durée : Instantané
Effets : Crée 4 ou 8 météores

Ce sort crée 4 ou 8 météores (au choix du lanceur de sorts). Chaque météore peut être projeté sur une cible différente se trouvant à portée, mais il n'est possible d'en lancer qu'un seul

sur une créature donnée. Chaque projectile vient frapper sa cible puis explose, telle une boule de feu (affectant toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 6 mètres). Si on crée 4 météores, chacun inflige 8d6 points de dégâts en atteignant sa cible puis explose, en provoquant le même nombre, dû cette fois au feu (8d6). Si l'on utilise 8 météores plus petits, les dégâts sont de 4d6 points pour l'impact et autant pour l'explosion (4d6). Il est à noter que si les météores sont lancés avec discernement, un endroit ou une créature donnée pourra être affecté par plusieurs explosions. Le joueur tire les dégâts séparément pour chaque impact et pour chaque explosion. Il lance également un jet de sauvegarde distinct pour chaque boule de feu. Un météore ne manque jamais sa cible.



Toute cible touchée par un météore reçoit la totalité des dégâts de l'impact (pas de jet de sauvegarde). Chaque créature se trouvant dans l'aire d'effet d'une explosion peut lancer un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas de succès elle ne se voit infliger que la moitié des dégâts du feu.
Même les créatures résistantes au feu ou utilisant le feu sont pleinement affectées par l'impact d'un météore, bien qu'elles puissent résister à l'explosion des flammes.

Immunité
Portée : Toucher (une créature)
Durée : Un tour par niveau du lanceur de sorts
Effet : Confère une immunité ou une résistance à certains sorts et armes

Ce sort donne au bénéficiaire une immunité totale à tous les sorts de niveau 1, 2 et 3. De plus, les sorts de niveau 4 et 5 n'ont que la moitié de l'effet normal et un quart de la normale si la cible réussit un jet de sauvegarde. N'importe quel effet de sort qui est quantifiable est réduit. Cela comprend des réductions de durée, des bonus, des pénalités, des dommages, etc. Arrondir en faveur du bénéficiaire. Le bénéficiaire est également totalement immunisé contre tous projectiles (normaux ou magiques), ainsi que des armes normales et en argent.
Il subit la moitié des dégâts de armes de mêlée magiques. Ceci ne s'applique qu'aux armes classiques : les griffes, les morsures, les souffles et toutes autres formes d'attaques naturelles ne sont pas bloquées.
En se concentrant, la cible peut abandonner l'immunité, permettant à des sorts bénéfiques (comme *soins majeurs*) d'appliquer leurs effets normaux pour ce round. Si abandonné, l'immunité est absente pendant un round (notamment la protection contre les armes), mais revient automatiquement à la fin du round. Un sort de *souhait* soigneusement formulé peut prolonger cette protection, donnant l'immunité aux sorts de niveau 4, aux armes + 1 et la moitié de l'effet normal des sorts de niveau 5 et 6.
Aucune amélioration supplémentaire n'est possible.

Seuil/Fermeture de Seuil*
Portée : 9 m
Durée : 1-100 tours
Effets : Ouvre une porte sur un autre plan.

Lorsque le lanceur de sorts lance ce sort, il doit en choisir la cible, qu'il s'agisse du plan éthéré, astral, de l'un des quatre plans élémentaires, ou bien d'un plan extérieur (dans ce dernier cas, il est nécessaire de prononcer également le nom d'un habitant du plan, généralement celui d'un Immortel, d'un souverain des Plans Extérieurs).
Le sort ouvre une connexion directe avec l'autre plan d'existence. Un seuil ouvert sur un Plan Extérieur le reste pendant un unique tour. Tout autre seuil demeure ouvert durant 1d100 tours, le chiffre exact étant déterminé aléatoirement.
À chaque tour, il existe une probabilité de 10% pour qu'une créature venue de l'autre plan le franchisse. Un seuil donnant sur un plan élémentaire crée en fait un vortex ainsi qu'un trou de ver, qu'un souhait majeur peut rendre permanents.
Entrer en contact avec un plan extérieur est une chose dangereuse, le Magicien doit connaitre et prononcer le nom de l'Immortel qu'il désire contacter.
Celui-ci arrive probablement (probabilité de 95%) au bout de 1d6 rounds mais il existe 5% de chances pour obtenir la réponse d'un autre habitant des plans extérieurs.
Lorsque l'être arrive, il recherche immédiatement le lanceur du sort.
Si celui-ci ne possède pas une excellente raison d'avoir ouvert le seuil, il sera probablement détruit par l'être appelé.
Même si le lanceur de sort fait état d'une raison importante, il est possible que l'être s'en retourne immédiatement sans montrer le moindre intérêt pour la demande. Occasionnellement, si la raison est d'une importance suprême pour le Magicien et d'un certain intérêt pour l'être, celui-ci peut accorder son aide sur une période limitée.
L'inverse de ce sort, *fermeture de seuil*, ferme un seuil créé par la forme normale du sort. Il peut également être utilisé pour fermer une porte permanente d'un Plan proche (comme un vortex élémentaire). Mais le sort ne peut pas affecter un Immortel. Cela ne peut pas, par exemple, le faire partir s'il choisit de rester.

Guérison Totale
Portée : Toucher (une créature)
Durée : Permanent
Effet : Guérit tout

L'effet de ce sort est identique au sort clérical de niveau 6 *guérison totale*. Lorsqu'il est utilisé pour guérir des blessures, il guérit presque tous les dégâts, laissant seulement 1d6 points de dégâts non-soignés. Il peut aussi supprimer une malédiction, neutraliser un poison, guérir une maladie, la cécité ou même supprimer un effet de *confusion*.

Souhait
Portée : Spéciale
Durée : Spéciale
Effet : Spécial

Un Souhait est le sort le plus puissant qu'un Magicien peut lancer. Il n'est jamais écrit sur un parchemin mais peut être placé ailleurs (dans un anneau par exemple) dans des cas rares. Seuls un Magicien de niveau 36 et avec un 18 (ou plus) en Intelligence peut lancer le sort de *souhait*.

Formulation du Souhait : Le joueur doit dire ou écrire le souhait exact que son personnage fait. La formulation est très importante. Le souhait exauce généralement le libellé littéral et ce quelle que soit l'intention du Magicien. Le MD doit essayer de maintenir l'équilibre du jeu en étant ni trop généreux, ni trop avare pour déterminer les effets d'un souhait. Même mal formulé, un souhait fait avec de bonnes intentions, peut avoir de bons résultats. Cependant, si le souhait est trop gourmand ou est lancé avec une intention malveillante, le MD doit faire preuve d'imagination pour déformer les résultats du sort afin que le Magicien n'en profite pas. Si nécessaire, le MD peut même rejeter le souhait ; il n'aurait alors pas effet. Chaque fois qu'un souhait échoue ou est mal interprété, le MD devrait expliquer le problème ou le défaut dans la formulation.
Voici quelques exemples de souhaits erronés : « Je souhaite tout savoir de ce donjon » pourrait faire en sorte que le personnage sache tout pendant seulement une seconde, puis l'oublier. « Je souhaite un million de pièces d'or » peut être accordé en les faisant atterrir sur le personnage (c'est 100.000 livres d'or !), puis disparaitre. « Je souhaite posséder immédiatement et définitivement le pouvoir du regard d'un basilique tout en conservant toutes mes propres capacités et objets » est un souhait formulé soigneusement qui est déséquilibré. Le personnage capable d'utiliser ce sort de haut niveau est déjà assez puissant. Ce souhait pourrait lui faire pousser une tête de basilique en plus de sa propre tête.
Un souhait ne peut pas être utilisé pour acquérir des PX ou des niveaux d'expérience.

Effets Possibles : Un *souhait* correctement formulé peut remplacer tout autre sort magique de niveau 8 ou moins ou n'importe quel sort clérical ou druidique de niveau 6 ou moins, à la discrétion du MD. Cet usage courant d'un souhait est plus susceptible de réussir avec peu de risque d'erreur que les autres utilisations du sort. Sinon, si le souhait est utilisé pour nuire à une autre créature, la cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si le jet est réussi, la cible prend la moitié des effets néfastes et l'autre moitié rebondit sur le lanceur (Jet de Sauvegarde pour l'éviter, malus de -4). Si le souhait veut gêner quelqu'un sans lui faire de mal (par exemple, en le téléportant dans une cellule de prison), la cible n'a pas droit à un Jet de Sauvegarde. Un personnage peut utiliser un souhait pour gagner un trésor, jusqu'à un maximum de 50.000 pièces d'or par souhait. Cependant, le lanceur perd 1 point d'expérience par pièces d'or gagnées et cette perte ne peut pas être restaurée par magie. Le Magicien peut utiliser un souhait pour temporairement changer n'importe quel score de caractéristique (à un minimum de 3 ou à un maximum de 18) ou pour gagner un dé de vie supplémentaire. Le coût est très élevé. Vous devez lancer autant de souhaits que la valeur de la caractéristique souhaitée. Tous les souhaits doivent être demandés dans un délai d'une semaine. Vous ne pouvez augmenter un score de caractéristique que d'un point à la fois. Pour augmenter votre Force de 15 à 16 nécessite 16 souhaits. Pour le porter ensuite à 17, il en faudra un 17 supplémentaires.
Les souhaits ne peuvent pas diminuer définitivement des scores de caractéristiques. Un *souhait* ne permet pas de dépasser le niveau d'expérience maximale pour les personnages humains. Le 36ème niveau est une limite absolue. Cependant, un *souhait* peut permettre à un demi-humain de gagner un Dé de Vie additionnel pour un nouveau maximum de 9 pour les Petites-Gens, 11 pour les Elfes et 13 pour les Nains. Cela n'affecte que les points de vie et ne modifie aucun autre score (comme Jet d'Attaque, Nombre de sorts des Elfes, etc.). Un *souhait* peut changer un demi-humain en humain ou l'inverse. Un tel changement est permanent et le destinataire ne devient pas magique. Petites-Gens et Nains deviennent des Guerriers du même niveau. Les Elfes deviennent des Magiciens ou des Guerriers (mais pas les deux), au choix du lanceur du *souhait*. Le personnage modifié gagnerait alors des niveaux d'expérience normalement.
Un humain se transforme en demi-humain du même niveau mais pas plus haut que le maximum racial autorisé. Si le lanceur exprime le souhait de changer la classe d'un autre personnage, la cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts avec un bonus +5 pour résister au changement.
Un souhait peut parfois changer les résultats d'un évènement passé. Ceci est normalement limité à événements de la veille. Une bataille perdue peut être gagnée ou les pertes peuvent être rendues beaucoup moins lourdes mais les probabilités impossibles ne peuvent être surmontées totalement. Un décès pourrait être changé en un lourd coma et une perte permanente serait seulement temporaire.
Le MD devrait donner des conseils aux joueurs lorsque leurs souhaits dépassent les limites (ou sa patience).

Remarque Importante : Chaque fois qu'un effet est décrit comme immuable « même avec un souhait », cette déclaration remplace toutes les autres. Les souhaits peuvent causer de gros problèmes s'ils ne sont pas correctement utilisés. Le MD doit limiter les souhaits raisonnablement ou l'équilibre et le plaisir du jeu sera complètement bouleversé. Le MD ne devrait pas autoriser des souhaits qui modifient les bases du jeu (comme souhaiter que les dragons n'aient plus de souffle dévastateur). Plus le souhait est déraisonnable et avide moins il est probable qu'il soit exaucé.

Stase
Portée : 0 (lanceur uniquement)
Durée : 2 à 5 tours
Effet : Permet au lanceur d'agir pendant 1d4 + 1 (2-5) tourne pendant que tout le reste « s'arrête »

Pour le lanceur, ce sort semble arrêter le temps. Il accélère tellement la vitesse du lanceur de sorts que toutes les autres créatures semblent figées à leurs vitesses normales, dans un « temps normal ». Du point de vue du lanceur, l'effet dure 1d4+1 (2-5) rounds. Le lanceur peut effectuer une action au cours de chacun de

ces rounds magiques. Les feux, froids, gaz, normaux ou magiques etc. peuvent toujours blesser le lanceur de sorts. Pendant que la stase est effective, les autres créatures sont invulnérables aux attaques et aux sorts du lanceur. Les sorts avec une durée autre que « instantanée » peuvent être lancés et prendront effet lorsque le temps reprendra son cours normal. Noter que le temps ne s'écoule pas pendant que ce sort est en cours, les durées des autres sorts lancés commencent quand la stase se termine. Le lanceur de sorts ne peut pas déplacer les objets tenus en main par ceux en « temps normal », mais peut en déplacer d'autres qui ne sont pas « collés », y compris ceux portés par d'autres. Le lanceur est complètement indétectable par ceux en « temps normal ». Cependant, le Magicien ne peut pas passer outre les sorts de *Protection contre le Mal* ou *Bulle Anti-Magie*.

Survie
Portée : Toucher
Durée : Une heure par niveau du lanceur de sorts
Effet : Protège une créature contre tous les dégâts non-magiques de l'environnement

Ce sort protège le destinataire des effets indésirables provoqués par des conditions difficiles de tous types comme la chaleur, le froid, le manque d'air, etc. Sous l'effet du sort, le lanceur n'a besoin ni d'air, ni de nourriture, ni d'eau, ni de sommeil. Le sort ne protège pas des dégâts magiques et normaux, des poisons, des souffles, ou des dégâts physiques des attaques de monstres. Il protège contre tous les dégâts causés par des conditions sur d'autres plans d'existence. Par exemple, un Magicien pourrait utiliser ce sort dans un désert ou un blizzard pour éviter les dommages causés par les conditions naturels, sous terre ou sous l'eau survivre sans air, dans l'espace survivre dans le vide, ou dans un Plan Élémentaire de Feu de se protéger contre les dégâts de feu.



Les personnages qui affrontent de nombreuses situations périlleuses auront tendance à survivre beaucoup plus longtemps s'ils ont à disposition l'équipement adapté. Dans ce chapitre, nous énumérons la plupart de l'équipement classique dont les personnages auront besoin dans une aventure.

L'Argent

Quelques notes rapides sur l'argent dans D&D®.

Or de Départ :

Le personnage débutant reçoit une somme unique de 3d6 x 10 pièces d'or. Cela représente l'argent économisé par le personnage avant il ne se lance dans sa carrière d'aventurier, ou l'argent que lui a donné sa famille avant son départ du domicile. Il devrait être dépensé en armes, armures, et équipement. Le MD peut avoir des recommandations quant à ce que les personnages devraient acheter.
Lors de sa création, on peut également supposer que le personnage possède deux ou trois ensembles de vêtements, une paire de chaussures, une ceinture et une sacoche de ceinture.

Abréviations :

Le jeu utilise couramment les abréviations suivantes.
Pièces de platine = pp, pièces d'or = po, pièces d'électrum = pe, pièces d'argent = pa, pièces de cuivre = pc.

Conversions : Vous pouvez convertir l'argent d'un type à un autre en utilisant les valeurs suivantes.
1 pa = 10 pc 1 pe = 5 pa = 50 pc 1 po = 2 pe = 10 pa = 100 pc 1 pp = 5 po = 10 pe = 50 pa = 500 pc.

Les Armes

La plupart des personnages voudront s'équiper d'une ou plusieurs armes fiables. La *Table des Armes* présente les armes disponibles dans D&D. Une partie des armes qui ont des effets spéciaux semblent parfois similaires à d'autres de la table.
Mais ces armes démontrent en fait souvent des différences substantielles pour peu que vous utilisiez les *règles optionnelles de Maîtrise des Armes* décrites dans le chapitre suivant.

Les informations sur les armes dans la table sont définies comme suit :

Objet : Donne le nom de l'arme.

Dégâts : Indique le montant des dégâts de l'arme, si la colonne affiche « 1d6 », par exemple, vous lancez 1d6, pour un résultat de 1 à 6 points de dégâts chaque fois que vous touchez avec cette arme.

Portée : Affiche les distances de portée de l'arme si elle tire des projectiles ou peut être jetée.
Une entrée comme « 18/36/54 » par exemple, signifie que l'arme est à courte portée (modificateur de +1 au jet d'attaque) jusqu'à 18 mètres, à moyenne portée (sans modificateur de jet d'attaque) de 18 à 36 mètres, et à longue portée (modificateur de -1 au de jet d'attaque) de 36 à 54 mètres.
Au-delà de 54 m, elle ne peut atteindre la cible. Ces portées sont données pour une utilisation en intérieur.
En extérieur, elles sont triplées. Par exemple, une arbalète légère, d'une portée maximale de 54 mètres à l'intérieur d'un donjon, a une portée maximale en extérieur du triple, soit de 162 mètres à l'extérieur.

Coût (po) : Indique le coût de l'arme en pièces d'or (po).

Les Munitions

Avec les armes à projectiles comme les arcs, vous finirez par être à court de munitions. Voici ce que cela vous coûtera pour en acheter. Ces montants s'appliquent à tout type d'arme qui porte le nom indiqué.
Les flèches, les carquois et les encombrements sont les mêmes pour un arc court que pour un arc long.
Les fléchettes d'une sarbacane courte sont identiques à celles d'une sarbacane longue.
Les flèches et les carreaux à pointe d'argent sont des projectiles ordinaires, sauf leurs pointes qui sont en argent, ce qui les rend utile pour combattre certains monstres.
Ces munitions sont relativement chères et sont généralement vendues à l'unité plutôt que par lots de 20 ou 30. Il en va de même pour les billes de fronde en argent.
Le prix des flèches et des carreaux inclue un carquois ou un étui bon marché, qui peut contenir une quantité standard de munitions.

Description des Armes

Les armes de la *Table : Les Armes* sont décrites ici. Elles sont classées par ordre alphabétique pour plus de commodité.

Arbalète Légère : Cette arme est similaire à l'arbalète lourde mais en plus petite. Elle nécessite deux mains pour recharger, mais une seule pour tirer. Cette arbalète est une arme à deux mains, le porteur de l'arme ne peut pas utiliser de bouclier et perd toujours l'initiative individuelle au profit des personnages qui n'utilisent pas d'arme à deux mains. Les Petites-Gens et les petits humanoïdes comme les gobelins ne peuvent pas utiliser cette arme.

Arbalète Lourde : C'est une arme à projectile constituée d'un arc (comme un arc court, mais plus petit et parfois en métal) monté sur un fût muni d'un déclencheur.
Elle tire de courtes flèches appelées carreaux. L'arbalète lourde est encombrante, nécessite deux mains pour l'utiliser et est lente à recharger. Un personnage avec une force de 18 peut tendre la corde avec une main et tirer à chaque round, mais un personnage moins fort doit pointer l'arbalète vers le sol, la maintenir calée du pied et tendre la corde à deux mains pour la recharger. Il ne peut tirer qu'une fois tous les deux rounds. Cette arbalète est une arme à deux mains, le porteur de l'arme ne peut pas utiliser de bouclier et perd toujours l'initiative individuelle au profit des personnages qui n'utilisent pas d'arme à deux mains. Les Petites-Gens et les petits humanoïdes comme les gobelins ne peuvent pas utiliser cette arme.

Arc Court : Cet arc est similaire à long arc mais il est plus petit et possède une portée moindre. C'est aussi une arme à deux mains mais qui peut être utilisée par les personnages Petites-Gens et les petites races humanoïdes comme les gobelins.

Arc Long : Il s'agit d'un morceau de bois plié en une courbe, avec une corde tendue le maintenant dans cette forme, il sert à lancer des flèches. Cet arc est une arme à deux mains, le porteur de l'arme ne peut pas utiliser de bouclier et perd toujours l'initiative individuelle au profit des personnages qui n'utilisent pas d'arme à deux mains. Les Petites-Gens et les petites

races humanoïdes comme les gobelins ne peuvent pas utiliser cette arme.

Armes d'Hast : La catégorie des armes d'hast est composée de diverses armes à lames tranchantes montées sur un long manche. Les armes d'hast peuvent être utilisées uniquement par les Guerriers, les Nains, les Elfes et les Mystiques. En raison de sa longueur, un personnage avec une arme d'hast peut atteindre un ennemi même s'il y a un autre personnage entre eux. Souvent, les porteurs d'armes d'hast se situent en deuxième ligne en combat, frappant par-dessus leurs camarades en première ligne, la première ligne ennemie. Une arme d'hast peut être utilisée avec les Options de Combat de Guerrier. Cependant, la règle de désarmement ne peut être utilisée que selon le type d'arme indiqué.
Les jets d'attaque de l'utilisateur de l'arme d'hast subissent des malus de -3 dans les cas suivants :

• L'utilisateur est un Nain.
• Le porteur attaque par-dessus un allié plus grand que lui.
• Un allié, qui est devant, utilise une arme à deux mains (autre qu'une arme d'hast) ou tout arme qui est balancée d'avant en arrière (par exemple, une hache de bataille, des bolas, une fronde, etc.), mettant ainsi en danger le porteur de l'arme d'hast. Si vous utilisez les *Règles de Maîtrise des Armes* du chapitre suivant, un personnage formé à l'utilisation de son arme à deux mains sait éviter cela.

Différents types d'armes d'hast existent. Si vous utilisez les *Règles de Maîtrise des Armes*, les variantes sont les suivantes :
Hallebarde : Cette arme est à la fois une arme d'estoc et tranchante. Elle a une large tête de hache avec une pointe sur le dessus et un crochet sur l'arrière.
Pique : Cette arme d'estoc (essentiellement une lance extra-longue) a un fer de lance court et pointu sur l'extrémité d'une perche très longue (3.6-5.5m).
Hache d'Hast : Cette arme tranchante a un petit fer de hache montée sur une perche de longueur variable (1.5 - 4.5 m). Il s'agit essentiellement d'une hache de combat extra-longue.
Toutes les autres armes d'hast non référencées dans la *Table : Les Armes* ont les caractéristiques de la hallebarde. Un personnage peut utiliser le terme générique d'arme d'hast ou il peut aussi décider qu'il utilise l'une des armes d'hast du monde réel :

• **Bardiche** : Cette arme a un fer en forme de hache allongée avec une longue pointe projetée vers l'avant.
• **Anicroche** : Une arme légère, la tête est une longue lame, étroite et à un seul tranchant (comme une serpe).
• **Guisarme** : Cette arme ressemble à une anicroche mais avec deux pointes fines, l'une sur le dos de la lame, l'autre sur l'avant.
• **Glaive** : Cette arme a une large lame en forme de couteau.
• **Hache de Lochaber** : Cette arme est composée d'une longue et lourde hache à une lame avec un crochet sur l'arrière.
• **Pertuisane** : La Pertuisane a le fer qui se sépare en trois parties, une ayant un fer en forme de croissant de lune, une autre ayant un fer de lance standard, et une autre dont le fer est une pointe effilée ou, plus rarement, un bec de corbin, fait pour percer les armures de plates.

Table : Les Armes

Objet	Dégâts	Portée C/M/L	Coût (po)	Enc (en)	Notes
Arcs et Arbalètes :					
Arbalète Légère	1d6	18/36/42	30	50	a, m, s, 2H, M
Arbalète Lourde	2d4	24/48/72	50	80	a, m, s, 2H, L
Arc Court	1d6	15/30/45	25	20	a, m, 2H, M
Arc Long	1d6	21/42/63	40	30	a, m, 2H, L
Armes Contondantes :					
Bâton	1d6		5	40	c, r, w, 2h, M
Blackjack	1d2		5	5	c, r, s, S
Gourdin	1d4		3	50	c, r, M
Marteau de Guerre	1d6		5	50	c, r, M
Marteau de Lancer	1d4	3/6/9	4	25	c, t, M
Masse	1d6		5	50	c, r, M
Torche	1d4		1/6	20	c, r, S
Armes Diverses :					
Bolas	1d2	6/12/18	5	5	s, t, M
Cestus	1d3		5	10	s, S
Eau Bénite	1d8	3/915	25	1	c, s, t, w, S
Filet	-	3/6/9	n	n	s, t, w, M ou L
Fouet	1d2		3/m	30/m	s, w, M
Fronde	1d4	12/24/48	2	20	c, m, w, S
Huile Enflammée	1d8	3/9/15	2	10	c, s, t, w, S
Pierre Lancée	1d3	3/9/15	1/10	10	c, t, w, S
Sarbacane -60cm	-	3/6/9	3	6	a, m, s, w, S
Sarbacane +60cm		6/7.5/9	6	15	a, m, s, w, 2H, M
Armes d'Hast :					
Épieu	1d6	6/12/18	5	25	t, v, L
Hallebarde	1d10		7	150	s, 2H, L
Javelot	1d6	9/18/27	1	20	t, M
Lance de Fantassin	1d10		10	180	s, v, L
Pique	1d10		3	80	s, v, 2H, L
Trident	1d6	3/6/9	5	25	s, t, M
Boucliers Armés :					
Bouclier à Corne	1d2		15	20	s, S
Bouclier à Couteaux	1d4+1		65	70	s, S
Bouclier de Défense	1d4+1		200	275	s, 2H, L
Bouclier à Épée	1d4		200	185	s, v, M
Dagues :					
Dague Normale	1d4	3/6/9	3	10	t, w, S
Dague en Argent	1d4	3/6/9	30	10	t, w, S
Épées :					
Épée Courte	1d6		7	30	r, S
Épée Normale	1d8		10	60	r, M
Bâtarde à 1 Main	1d6+1		15	80	r, HH, L
Bâtarde à 2 Mains	1d8+1		15	80	r, 2H, L
Épée à 2 Mains	1d10		15	100	2H, L
Haches :					
Hache de Bataille	1d8		7	60	r, 2H, M
Hache à 1 Main	1d6	3/6/9	4	30	t, S

Table : Les Munitions

Arme	Type	Charge	Coût (po)	Enc (en)
Arc	Flèche	20	5	2
	Flèche Argentée	1	5	2
Arbalète	Carreau	30	10	3
	Carreau Argenté	1	5	3
Fronde	Bille	30	1	5
	Bille Argentée	1	5	5
Sarbacane	Fléchette	5	1	5

Table : Explications des Notes des Armes

a	L'encombrement des munitions est déjà pris en compte dans celui de l'arme. (Arc : 20 flèches ; arbalète : 30 carreaux ; fronde : 30 billes; sarbacane : 5 fléchettes. Si vous tenez à tenir compte d'une plus grande précision de l'encombrement, 2 flèches=1 en ; 3 carreaux=1 en ; 5 billes=1 en. Ainsi, un arc long sans flèche pèse 20 en et une arbalète légère sans carreaux 40 en.
c	Un Clerc peut utiliser cette arme. Un Druide aussi à condition qu'il en utilise une sans métal, ni pierre.
m	Arme à projectiles, ne peut jamais être utilisée en mêlée.
n	Le prix et l'encombrement d'un filet dépendent de ses dimensions. Le coût est de 9 pa/m2 et pèse 9 en/m2.
r	Cette arme peut être lancée mais cela est rare et uniquement par un personnage avec un Niveau de Maitrise Expert ou + .
s	Cette arme a des capacités spéciales, consulter la description de l'arme.
t	Arme à 1 main qui peut aussi être lancée.
v	Arme qui peut être utilisée contre une charge.
w	Les Magiciens pourraient utiliser cette arme à la discrétion du MD.
HH	Cette arme est utilisable à 1 ou 2 mains. À 2 mains, le port du bouclier n'est pas possible. Cependant, l'initiative individuelle n'est pas automatiquement perdue. Les Petites-Gens et autres petites races ne peuvent pas utiliser cette arme.
2H	Cette arme requiert d'être utilisée à 2 mains. Le port du bouclier est impossible et l'initiative individuelle automatiquement perdue.Les Petites-Gens et autres petites races ne peuvent pas utiliser cette arme.
S	Arme petite
M	Arme moyenne
L	Arme grande

Table : Effets Spéciaux des Armes

Niveau ou Dés de Vie de la cible	**Bonus au Jet de Sauvegarde**	**Échec au Jet de Sauvegarde***		
		Blackjack	Bolas, Filet, ou Fouet	Sarbacane
1 ou -	Aucun	KO	Enchevêtrement	Poison
1+1 à 3	+1	KO	Enchevêtrement	Poison
3+1 à 6	+2	Étourdi	Ralenti	Poison
6+1 à 9	+3	Étourdi	Ralenti	Poison
9+1 à 12	+4	Retardé	Retardé	Poison
12 +	+5	Retardé	Retardé	Poison
* Les effets d'une réussite au Jet de Sauvegarde sont expliqués en description de l'arme.				

• **Ranseur** : Cette arme est composée d'un court fer pointu flanqué de deux lames courtes et incurvées à sa base.
• **Spetum** : Le spetum a un long fer avec deux lames incurvées acérées formant une forme de trident.
• **Spontoon** : Le spontoon a un design de lame élaborée, éventuellement ondulée ou évasée.
• **Vouge** : Le vouge est constitué d'une lame large en forme de tranchoir montée sur une hampe d'environ 2 mètres.

Dans la campagne, un MD peut simplement utiliser le terme générique d'arme d'hast/hallebarde sur la *Table : Les Armes* pour les variantes. Quel que soit leur type, toutes les armes d'hast sont des armes à deux mains, le port du bouclier impossible et la perte d'initiative individuelle automatique. Les Petites-Gens et les petits humanoïdes comme les gobelins ne peuvent pas utiliser cet type d'arme.

Bâton : Il s'agit d'un bâton de 5cm d'épaisseur, d'1.30 à 1.80 mètre de long, parfois avec les extrémités lestées de fer.
Le bâton peut être utilisé par toutes les classes, même par le Magicien si le MD l'autorise. Le bâton est une arme à deux mains qui ne permet pas le port d'un bouclier. Le personnage utilisant cette arme perd toujours l'initiative individuelle au profit des personnages qui n'utilisent pas d'arme à deux mains. Les Petites-Gens et les petits humanoïdes comme les gobelins ne peuvent pas utiliser cette arme.

Blackjack : Cette arme est une courte matraque (10 à 20 cm de long) composée d'un petit sac en cuir lesté de sable ou de grenaille de métal et d'une sangle attachée en boucle. Elle provoque peu de dégâts (1d2 points) mais, si elle est utilisée pour frapper à la tête ou au cou de la cible, elle peut éventuellement étourdir ou provoquer l'inconscience. Cette arme n'a aucun effet sur une cible portant un casque en métal (inclus dans les ensembles d'armure de plaque, de maille ou d'écaille) ou sur n'importe quel monstre sans armure de classe d'armure 0 ou moins (ce qui indique une peau très dure). Le MD décide si quelqu'un qui utilise un blackjack peut toucher ou non la tête de sa cible. Le MD peut décider, par exemple, que quelqu'un qui s'est faufilé sans éveiller la méfiance de sa cible peut viser la tête sans pénalité, ou bien que le personnage, en combat, peut viser la tête de l'ennemi mais avec un malus de -4 au jet d'attaque. Également à la discrétion du MD, si la cible est si grande que l'attaquant ne peut atteindre sa tête, alors l'attaque n'inflige que des dégâts normaux. Si l'attaque touche la tête de la cible, consulter la *Table des Effets Spéciaux des Armes*. La cible doit faire un jet de sauvegarde contre rayon mortel (éventuellement avec un bonus, voir la table). Si elle échoue à son jet, elle subit les effets supplémentaires indiqués sur la table et déterminés par ses dés de vie. Les effets sont les suivants :
Assommé KO : La cible est immédiatement inconsciente et reste impuissante pendant dl00 (d%) rounds.
Étourdi : La cible est étourdie et le reste jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de sauvegarde contre rayon mortel. Elle peut essayer de faire un nouveau jet de sauvegarde chaque round.
Retardé : La cible est légèrement étourdie et perd l'initiative au round suivant.

Bolas : Cette arme est composée de masses sphériques reliées par des liens. On les fait tournoyer puis ils sont lancés sur une cible. Ils causent très peu de dégâts en soi (1d2 points), mais peuvent entraver, ralentir ou retarder la cible. Si le jet d'attaque est un 20 naturel, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde contre rayon mortel ou être immédiatement paralysée. Elle mourra d'étranglement en ld6 + 2 (3-8) rounds à moins d'être secourue. Si elle est libérée, la cible reste effectivement paralysée pendant 2d6 (2-12) rounds. Les créatures qui ne respirent pas (les constructions, etc.) sont immunisées contre cet effet. Si le jet d'attaque est réussi mais pas sur un 20, la cible doit faire un jet de sauvegarde contre rayon mortel, éventuellement avec un bonus (voir la *Table : Effets Spéciaux des Armes*). Si le jet de sauvegarde est

réussi, l'attaque n'inflige que des dégâts. Si la cible échoue au jet de sauvegarde, le résultat varie selon le niveau d'expérience ou la taille de la cible (voir *Table : Effets Spéciaux des Armes*). La cible peut essayer de faire un jet pendant la phase de combat au corps à corps de chaque round jusqu'à ce qu'elle réussisse. Un succès indique qu'elle s'est dégagé des bolas. Si un autre personnage essaie de retirer les bolas, la cible bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de sauvegarde contre rayon mortel. Lorsque la cible réussit le jet de sauvegarde, elle se défait des bolas. La cible peut passer 1 round à détruire les bolas si elle a une arme tranchante.
Les effets possibles des bolas, comme indiqués sur la *Table : Effets Spéciaux des Armes*, sont les suivants :
Enchevêtrement : Ni attaque, ni lancement de sorts, ni mouvement jusqu'à ce que le jet de sauvegarde soit réussi.
Ralenti : Mouvement et attaque à la moitié de la normale. Pas de lancement de sorts.
Retardé : Perte automatique de l'initiative au prochain round.
Cette arme ne peut affecter que les créatures solides. Les spectres, créatures éthérées et monstres composés d'eau (comme un élémentaire d'eau) ne peuvent être affectés. Les bolas sont difficiles à transporter et s'emmêlent facilement. Pour chaque bolas supplémentaire transporté, l'encombrement des bolas triples : 1 bolas = 5 en, 2 bolas = 15 en, 3 bolas = 45 en, etc.

Bouclier Armé : Ces armes combinent un bouclier avec des lames. Bien que difficile d'utilisation et susceptible de se briser, un bouclier armé peut autoriser une deuxième attaque lorsqu'il est utilisé avec une arme à une main. Seuls les Guerriers, les Voleurs et les demi-humains peuvent utiliser ces armes. Les monstres en utilisent rarement. Les boucliers armés les plus grands peuvent se briser pendant un combat. Vérifier le bris à chaque fois que l'attaquant ou le défenseur obtient le jet d'attaque requis minimum. (Par exemple, si un jet de 9 ou mieux est nécessaire pour toucher et un 9 est obtenu sur le dé, vérifier s'il y a bris.) Chaque fois qu'un bris se produit, l'une des lames du bouclier devient inutilisable. La chance qu'un bouclier armé se brise est 5 ou moins sur 1d10. Les bonus d'un bouclier magique s'ajoutent au jet de dé de bris et ceux d'une arme magique de l'ennemi sont soustraits. En plus du modificateur magique, modifier le bris de -1 par tranche de 10 points de dégâts maximum susceptibles d'être infligés.

Exemple: un Guerrier équipé d'un bouclier armé + 3 est attaqué par un monstre à l'aide d'une épée à deux mains. Le monstre a besoin d'un 7 pour toucher sa cible (avant tout modificateur) et il obtient un 7 sur le dé. Le porteur du bouclier armé doit vérifier le bris. Le jet de base du porteur du bouclier est de 1d10. Sur un 5 ou moins son bouclier se brise. Le jet de bris sera ajusté d'un malus de -1 car son adversaire attaque avec une épée à deux mains qui peut infliger jusqu'à 10 points de dégâts. Mais il aura un bonus de +3 car son bouclier est magique. Il obtient un 6, ce qui donne 6-1+3 = 8. Son bouclier ne se brise pas.

Les quatre types d'armes à bouclier sont les suivants :
Bouclier à Corne : Un bouclier circulaire d'une trentaine de centimètres qui est attaché au bras plutôt que tenu. Une seule pointe est en son centre. Ce bouclier est très résistant et ne se brise pas.
Bouclier à Couteaux : Un petit bouclier équipé d'une ou deux lames courtes dépassant des côtés.
Bouclier à Épées : Un bouclier de taille moyenne avec un ou deux lames d'épée ou de lance dépassant des côtés (si rond) ou des extrémités (si ovale).
Bouclier de Défense : Un grand bouclier avec une à quatre lames courtes dépassant des côtés, certains ont une pointe centrale. En raison de sa taille, le bouclier de défense nécessite deux mains pour être utilisé et peut ne pas être utilisé avec une arme supplémentaire ou un autre bouclier. Le personnage utilisant cette arme perd toujours l'initiative individuelle au profit des personnages qui n'utilisent pas d'arme à deux mains. Les Petites-Gens et les petits humanoïdes comme les gobelins ne peuvent pas utiliser cette arme.

Cestus : Le ceste (pluriel : cesti) est une sorte de gant enroulé autour de la main, ses bords sont rugueux et tranchants à l'arrière, de sorte qu'un coup de poing inflige plus de dégâts à un adversaire. Si la campagne utilise les *Règles Optionnelles de Combat à Deux Armes*, un personnage qui porte un cestus à la main gauche ne subit pas le malus de -4.

Dague : Il s'agit d'une petite lame montée sur un manche. Elle peut être utilisée au corps à corps ou lancée. Certaines sont onéreuses car en argent pour une utilisation contre certaines monstres magiques.

Eau Bénite : C'est de l'eau préparée par un Clerc (de niveau 9 ou plus). Elle est normalement placée dans une bouteille ou une gourde fragile puis lancée sur la cible. Si elle touche, le contenu est libéré et éclabousse la cible. L'eau bénite n'inflige des dégâts qu'aux morts-vivants, les autres ne sont pas affectés. Si vous utilisez les *Règles de Maîtrise des Armes* (du chapitre suivant), tous les personnages ont le niveau de maîtrise Basique pour l'utilisation de l'eau bénite.

Épée Bâtarde : Cette arme populaire est similaire à une épée normale (ci-dessous) mais a une lame plus longue et une garde (poignée) presque aussi grande que celle d'une épée à deux mains. La longueur totale de l'arme est comprise entre 90 cm et 1.20 m. L'épée peut être manié à une ou deux mains. Un personnage ne peut pas utiliser de bouclier lorsqu'il l'utilise à deux mains. Cependant, cela ne provoque pas la perte de l'initiative individuelle. L'épée bâtarde ne peut pas être utilisée par les Petites-Gens et les petits humanoïdes

Épée Normale : C'est l'arme classique de l'univers médiéval fantastique. Elle se compose d'une poignée à une main attachée à une longue lame de coupe ou d'estoc. L'arme mesure généralement entre 76 et 105 cm de long.

Épée Courte : Un peu comme une épée normale (ci-dessus) mais plus petite, elle mesure généralement entre 60 à 76 cm de long. Les Petites-Gens et les petits humanoïdes comme les gobelins peuvent utiliser cette arme.

Épée à Deux Mains : Cette arme, également appelée l'épée longue, est le plus grand type d'épée. Elle est similaire à l'épée normale (ci-dessus) mais beaucoup plus longue, mesurant généralement de 1.35 à 2 mètres de long. Cette épée est une arme à deux mains, le porteur de l'arme ne peut pas utiliser de bouclier perd toujours l'initiative individuelle au profit des personnages qui n'utilisent pas d'arme à deux mains. Les Petites-Gens et les petits

humanoïdes comme les gobelins ne peuvent pas utiliser cette arme.

Épieu : La lance est une tête d'estoc attachée à l'extrémité d'un manchon de longueur moyenne (1.80-2.40m). Les Guerriers, les Nains, les Elfes et les Mystiques peuvent utiliser la Manœuvre de Lance contre la Charge (voir Chapitre 8).

Fouet : Cette arme est une longue sangle en cuir tressé avec une poignée. Il mesure entre 1.50 et 10 mètres de long. C'est une arme de corps à corps et il peut être utilisé pour infliger des dégâts (1d2 points) ou enchevêtrer la cible. Avant chaque round de combat, l'utilisateur doit déclarer quelle option est utilisée. Peu importe ce qu'il décide, il fait un jet d'attaque normal. S'il réussit, le fouet inflige soit ld2 points de dégâts ou en cas de tentative d'enchevêtrement oblige la cible à effectuer un jet de sauvegarde contre Rayon Mortel, éventuellement avec un bonus. (Cf. *Table : Effets Spéciaux des Armes* pour le modificateur au jet de sauvegarde et le résultat de l'attaque.) Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle peut être enchevêtrée, ralentie ou retardée.
Les effets listés sur *Table : Effets Spéciaux des Armes* sont les suivants :
Enchevêtrement : Ni attaque, ni lancement de sorts, ni mouvement jusqu'à ce que le jet de sauvegarde soit réussi.
Ralenti : Mouvement et attaque à la moitié de la normale. Pas de lancement de sorts.
Retardé : Perte automatique de l'initiative au prochain round.
Cette arme n'est pas très utile sauf du point de vue tactique. Elle est le plus souvent utilisée par un Voleur ou tout autre personnage qui veut aider un Guerrier de la ligne de front sans s'engager réellement dans la mêlée. Un fouet ne peut enchevêtrer que des créatures faites d'une matière solide. Les spectres, créatures éthérées et les monstres composés d'eau (comme les élémentaires d'eau) ne peuvent pas être enchevêtrés. Ils vont cependant subir les dégâts normaux causés par un fouet. (Un fouet normal ne touche pas un monstre qui ne peut être touché que par des armes magiques, cela nécessite un fouet magique.)

Filet : Un filet est un maillage de corde ou de cordon. Les petits filets (jusqu'à 3x3 m) sont couramment utilisés pour la chasse et l'aventure, et peut être utilisé comme arme de corps-à-corps ou de jet. L'encombrement du filet varie selon la taille. Cette arme est couramment disponible dans la plupart des mondes de campagne.
Son coût est faible mais il s'endommage facilement.
Le filet est l'un des premiers outils, inventé à l'époque préhistorique, et il est utilisé par la plupart des monstres humanoïdes tant pour la chasse que pour la défense. Un filet ne peut affecter que les créatures faites d'une matière solide. Les spectres, créatures éthérées et les monstres composés d'eau (comme les élémentaires d'eau) ne peuvent pas être affectés. Un filet n'inflige aucun dégât à la cible mais peut emmêler, ralentir ou retarder la cible. L'utilisateur fait un jet normal pour toucher sa cible. Si c'est un succès, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde contre rayon mortel, éventuellement avec un bonus (voir *Table : Effets Spéciaux des Armes*). Si le jet de sauvegarde réussit, le filet ne piège pas la cible et elle s'en débarrasse. Si la cible échoue à son jet de sauvegarde, le résultat varie selon le niveau et la taille de la cible. Une fois qu'elle est piégée dans un filet, elle peut faire un nouveau jet de sauvegarde à chaque nouveau tour jusqu'à ce qu'elle réussisse. Un jet réussi indique que le filet a été arraché et jeté de côté. Si elle a une dague (mais pas une arme plus longue ou sans lame) dans la main lorsqu'elle est touchée par le filet, elle a un bonus de +4 à son jet de sauvegarde. Un succès signifie qu'elle s'est libérée du filet en le cisaillant.
Les filets magiques sont rares. Les rares qui existent ne peuvent pas être endommagés sauf par le feu ou l'acide, une dague ne les coupera pas. Une cible enchevêtrée ne peut que s'en dépêtrer, ni l'endommager.
Les effets listés dans la *Table : Effets Spéciaux des Armes* sont les suivants.
Enchevêtrement : Ni attaque, ni lancement de sorts, ni mouvement jusqu'à ce que le jet de sauvegarde soit réussi.
Ralenti : Mouvement et attaque à la moitié de la normale. Pas de lancement de sorts.
Retardé : Perte automatique de l'initiative au prochain round.
Un filet peut facilement être endommagé par n'importe arme tranchante (et griffe, morsure) mais il peut être réparé avec une corde, ce qui nécessite 1d3 tours de travaux de réparation continus.
Un filet endommagé est inutilisable.

Les filets sont fabriqués dans des tailles différentes. Si la cible est trop grande pour le filet, elle gagne des bonus à son jet de sauvegarde pour se soustraire aux effets du filet. Utiliser la *Table : Filets* pour déterminer combien de fois la cible est plus grande que le filet. Pour chaque taille supérieure, la cible gagne un bonus de +4. Un jet de 1 est toujours un échec sauf si le bonus est de + 20 ou plus. Les filets de 1.80x180m ou moins peuvent être utilisés à une main. Ceux plus grands nécessitent deux mains et subissent les mêmes malus des armes à deux mains armes. Le porteur ne peut donc pas utiliser de bouclier et perd toujours l'initiative individuelle au profit des personnages qui n'utilisent pas d'arme à deux mains. Les Petites-Gens et les petits humanoïdes comme les gobelins ne peuvent pas utiliser de filet plus grand que 1.80x1.80.

Table : Filets

Taille de la Cible	Équivalence *	Taille du Filet**
Très petit	< à 30 cm	0.6 x 0.6
Petit	0.3 -1 m	1.30 x1.30
Moyen	1 – 1.80 m	1.80x 1.80
Grand	1.80 – 3 m	2.75x 2.75
Très grand	3 – 4.50 m	3.60x 3.60
Énorme	4.50 - 6 m	4.80x 4.80
Mammouth	6 – 9 m	7.60x 7.60

*Un petit filet convient à une cible de la taille d'un Petite-Gens, un filet moyen convient aux humains, nains et elfes.
** ou équivalent en mètre carré.

Fronde : Il s'agit d'un long cordon ou d'une longue sangle en cuir avec une pochette au milieu. L'utilisateur place une balle de pierre ou de métal dans la pochette, saisit la fronde par les extrémités, la fait tournoyer pour prendre de la vitesse puis relâche l'une des extrémités de la sangle pour lancer le projectile sur sa cible.

Gourdin : Il s'agit d'un simple morceau de bois grossier utilisé pour frapper les adversaires.

Hache à une Main : Il s'agit d'une petite hache (habituellement d'un seul tranchant) montée sur un petit (30 à 60cm) manche en bois. C'est une arme à une main qui peut être jetée.

Hache de Bataille : Il s'agit d'une grande hache à simple ou double tranchant fixée sur un long (1 à 1.5m) manche en bois. C'est une arme à deux mains, le porteur de l'arme ne peut pas utiliser de bouclier et perd toujours l'initiative individuelle au profit des personnages qui n'utilisent

pas d'arme à deux mains. Les Petites-Gens et les petits humanoïdes comme les gobelins ne peuvent pas utiliser cette arme.

Huile Enflammée : Ce type d'arme consiste en de l'huile de cuisine ou de lampe versée dans un contenant fragile (comme une bouteille, une gourde ou une lampe en verre), avec une mèche. En combat, l'utilisateur allume la mèche et lance le contenant sur sa cible (allumer et lancer prend seulement un round si le personnage a un autre objet allumé à portée de main). Si le contenant touche la cible, il éclate, l'éclabousse avec l'huile qui s'enflamme. L'huile brûlante inflige 1d8 points de dégâts à toute cible touchée par le feu.
L'huile enflammée brûle 2 tours. Si vous utilisez les *Règles de Maîtrise des Armes* (chapitre suivant), tous les personnages sont considérés comme ayant le Niveau de Maîtrise Basique avec huile enflammée.

Javelot : Cette arme est une pointe d'estoc montée sur une perche légère et longue (1.20-1.80m). Les personnages peuvent la lancer ou l'utiliser au corps à corps. Au corps à corps, ils peuvent l'utiliser d'une seule main et garder la main libre pour un bouclier ou une arme. Les Petites-Gens et les petits humanoïdes comme les gobelins ne peuvent pas utiliser cette arme.

Lance de Fantassin : Lors de combats montés, de nombreux Guerriers utilisent une longue arme spéciale appelée lance de Fantassin. Les Guerriers, les Nains et les Elfes peuvent utiliser les *Manœuvres de Combat à la Lance* (voir Chapitre 8). Les Mystiques peuvent utiliser la lance bien qu'ils ne maitrisent pas les Manœuvres de Combat à la Lance. Même sur un cheval qui charge, ils utilisent l'arme comme s'ils combattaient avec un javelot. Les autres classes humaines ne peuvent pas utiliser efficacement une lance de fantassin. Un personnage avec une lance de fantassin peut toujours utiliser un bouclier. Cependant, si vous utilisez les *Règles de Maîtrise des Armes* (au chapitre suivant), un personnage qui n'a que le niveau de maîtrise Basique à la lance ne peut pas encore utiliser de bouclier avec. Selon les *Règles de Maîtrise des Armes*, la lance peut être utilisée pour gagner un bonus de défense mais à chaque round où une lance sert à se défendre, elle inflige seulement la moitié des dégâts. Si le porteur de la lance possède l'option Attaques Multiples, il peut en effet faire plusieurs attaques mais pas toutes contre le même ennemi. Il doit faire chaque attaque contre des cibles différentes au cours de sa charge à la lance. Sur une monture volante, une lance est utilisée normalement. Si le porteur se libère de sa lance et l'attache à sa selle pour qu'elle ne tombe pas au sol, il ne peut pas se défendre avec.

Marteau de Guerre : Cette arme se compose d'un marteau à large tête, parfois avec deux percuteurs au lieu d'un seul, monté sur un manche de longueur moyenne (90 cm).

Marteau de Lancer : Il s'agit d'un marteau à manche court et à tête large, capable de coups écrasants. Il est équilibré pour le lancer.

Masse : Il s'agit d'une tête de frappe lourde attachée à un manche en bois de longueur courte ou moyenne.

Pierre Lancée : Il s'agit d'une pierre de la taille du poing ou plus petite. Lorsqu'un personnage lance un objet qui cause des dégâts par impact, le traiter comme s'il s'agissait d'une pierre lancée.
Le MD peut réduire les dégâts infligés s'il pense que ce n'est pas aussi létal qu'une pierre. Les modificateurs de Force s'appliquent aux jets d'attaque et de dégâts. Si vous utilisez les *Règles de Maîtrise des Armes*, tous les personnages sont considérés comme ayant un niveau de maîtrise Basique avec les pierres lancées.

Sarbacane : Cette arme est un tube d'une longueur comprise entre 1 mètre et 1.80 mètre. L'utilisateur y place une petite fléchette ou une épine, vise et souffle de l'air dedans, projetant la fléchette vers la cible. Les fléchettes ne causent aucun dégât en soi.
Cependant, les fléchettes sont généralement enduites avec du poison. Une fléchette de sarbacane ne fait qu'égratigner la cible, avec peu de pénétration et n'inflige aucun dégât réel. Si touchée, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison ou en subir les effets. Selon la taille ou le niveau d'expérience de la cible, il peut obtenir un bonus au jet de sauvegarde (voir *Table : Effets Spéciaux des Armes*). Ni les morts-vivants, ni les monstres immunisés contre le poison ne peuvent être blessés par une sarbacane. L'utilisation d'un poison mortel comme arme est un acte lâche. En raison de ses dangers, le poison peut être déclaré illégal par des seigneurs locaux ou régionaux. Ainsi, les personnages loyaux ne l'utilisent généralement pas. Le MD peut choisir de ne pas autoriser les joueurs à utiliser de poisons dans sa campagne.
Avertissez vos joueurs que s'ils veulent que leurs personnages utilisent des sarbacanes, les monstres en auront aussi.
Les sarbacanes les plus longues sont des armes à deux mains, le porteur de l'arme ne peut pas utiliser de bouclier et perd toujours l'initiative individuelle au profit des personnages qui n'utilisent pas une arme à deux mains. Les Petites-Gens et les petits humanoïdes comme les gobelins ne peuvent pas utiliser la sarbacane longue.

Torche : Une torche est en fait un gourdin enflammé. Bien que plus légère que ce dernier, elle est enflammée donc elle inflige la même quantité de dégâts (ld4). Si quelqu'un utilise une torche éteinte comme massue, elle inflige 1d2 points de dégâts. Si vous utilisez les *Règles Optionnelles de Maîtrise des Armes*, la maîtrise avec un gourdin est valable pour une torche. Cependant (d'après les *Règles de Maîtrise des Armes*), quelqu'un d'inexpérimenté avec une torche ne divise pas par deux les dégâts mais inflige toujours 1d4 points (peu importe que la torche soit allumée ou non).

Trident : C'est une lance légère avec une fourche à trois dents à l'extrémité, conçues pour une utilisation sous-marine. Toutes les petites créatures (60 cm de long ou moins, comme un poisson) touchée par un trident s'empale sur la fourche. Pour se libérer, elles doivent faire un test de Force pour se libérer. Elles peuvent faire une tentative par round, de nombreuses petites créatures ont une Force qui ne dépasse pas 1 ou 2.
Cette arme peut être utilisée à une ou deux mains. Utilisée à deux mains, elle fonctionne de manière similaire aux autres armes à deux mains (le porteur ne peut pas utiliser un bouclier). Cependant, un personnage utilisant cette arme, même dans son style à deux mains, ne perd pas automatiquement l'initiative, et les Petites-Gens et autres petites créatures peuvent utiliser cette arme.

Utilisation Non Standard des Armes (Optionnel)

Parfois, un personnage peut vouloir utiliser une arme à une main avec deux. Cela inflige plus de dégâts, mais avec les limitations suivantes :

• Toute arme à une main (sauf « Autre Armes ») peut être utilisée avec cette option.

• Le personnage perd l'initiative individuelle.

• Le personnage ne peut pas utiliser efficacement un bouclier pour la défense tout en brandissant une arme à deux mains (pas de bonus à la CA).

Lorsqu'elles sont utilisées à deux mains, les armes gagnent un +1 point de dégâts. Ce bonus s'applique à toutes les armes à une main utilisées avec les deux mains, quel que soit les dégâts de base de l'arme. Par conséquent, une dague inflige ainsi ld4+1 (2-5) points de dégâts, une lance ld6+l (2-7) points de dégâts, lorsqu'elles sont utilisées à deux mains.

Les Armures

Tous les Guerriers, Clercs, Nains, Elfes et Petites-Gens peuvent utiliser n'importe quelles armures décrites ci-dessous. Les Voleurs et les Druides peuvent utiliser les armures indiquées dans la colonne « Notes ». Les Magiciens et les Mystiques ne peuvent en utiliser aucune.

L'armure est normalement conçue pour une race spécifique. Le MD peut infliger des malus à un personnage qui porte l'armure d'une race qui n'est pas la sienne. Par exemple, un Elfe trouverait la cotte de mailles d'un Nain gênante et lourde (réduction supplémentaire au mouvement au-delà de l'encombrement habituel de ce type d'armure), une Petite-Gens aurait beaucoup de mal à se déplacer dans l'armure d'un humain (il devrait réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie à chaque round pour éviter de trébucher et tomber), et un Nain ne pourrait pas entrer du tout dans l'armure d'une Petites-gens !

Descriptions des Armures

Chaque type d'armure constitue un ensemble complet de pièces. Le joueur peut présumer que son personnage, dans le cadre de l'ensemble d'armure, possède le casque approprié à l'armure (par exemple, d'un casque en cuir robuste à un casque de plaque en métal). Le joueur peut imaginer d'autres approches dans les pièces composant l'armure comme il le souhaite : gantelets, épaulettes, cretons, etc. sans que cela n'affecte le jeu ou la classe d'armure. Les armures répertoriées dans la *Table : Les Armures* sont décrites ici et sont classées par ordre alphabétique pour plus de commodité.

Armure à Bandes : Il s'agit d'une armure de cuir lourd avec des bandes ou des boutons de métal incrustés dans le cuir.

Armure de Maille à Plaques : Ce n'est pas l'armure de plates complète généralement associée aux chevaliers. Elle se compose de plusieurs plaques métalliques (le plastron étant la plus importante d'entre elles) reliées entre eux de la maille. C'est un peu comme la cotte de mailles décrite ci-dessous sauf qu'elle a de grands renforts de plaques métal.

Armure de Plates : L'armure de plates est le type d'armure associée aux chevaliers du Moyen-Âge. Elle enferme complètement le porteur dans une gaine en acier, avec des joints en maille pour permettre le mouvement. Elle est aussi appelée armure de plaques (ce qui est différent de cotte de



mailles), cuirasse complète, armure gothique ou armure de joute.
Cependant, l'armure de plates ressemble aux dernières armures fabriquées à la fin du Moyen-Âge. L'arrivée de la poudre à canon obligea les armuriers à épaissir les armures, ce qui eut pour effet de les rendre trop lourdes, encombrantes et peu pratiques à utiliser, et ainsi conduisit à l'abandon de la fabrication d'armures. Dans D&D®, la présence de la magie a eu presque le même effet sur l'armure de plates.

Avantages : L'armure de plates est la seule offrant une CA de 0. Elle peut être utilisée avec un bouclier pour atteindre une CA de -1.
L'armure de plates réduit les dégâts infligés par la plupart des effets de zone (feu, froid, gaz, acide), y compris les souffles. Les dégâts de base sont réduits de 1 point par dé de dégâts et le porteur gagne un bonus de +2 au jet de sauvegarde applicable. Les dégâts de base minimum sont toujours d'au moins 1 point par dé. Par exemple, les dégâts causés par le souffle d'un petit dragon rouge (10 dés de dégâts, 57 points de vie) sont réduits de 1 point par dé de dégâts (- 10) à 47. Le Guerrier en armure de plates peut faire un jet de sauvegarde, mais avec un bonus de +2, pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de réussite (24 points).
Une armure de plates magique peut réduire ces dégâts encore davantage, de 1 point par dé de dégâts par tranche de +2 d'enchantement (arrondi à l'inférieur).

Inconvénients : L'armure de plates est encombrante et onéreuse. Son encombrement est de 750 en. Elle doit être spécialement fabriquée pour un porteur, adapté exactement à sa morphologie. Le coût est de 250 po. Les armures de plates magiques sont proportionnellement plus onéreuses, en moyenne 50 % plus chères que leur équivalent en maille.
L'armure de plates est gênante dans certaines situations, surtout pour se lever d'une position couchée ou pour monter sur un destrier. La chance de succès est seulement de 1 sur 6 par round.
À la fin de l'époque médiévale, ce problème fut résolu par l'utilisation d'une sangle attachée autour du porteur et d'un treuil de levage. Le chevalier était alors hissé dans les airs et mis en selle.

Table : Les Armures

Classe d'Armure	Type d'Armure	Coût (po)	Enc	Note
(-1)*	Bouclier	10	100	D
7	Armure en Cuir	20	200	D, V
6	Armure d'Écaille	30	300	
5	Cotte de Mailles	40	400	
4	Armure à Bandes	50	450	
3	Armure de Maille à Plaques	60	500	
0	Armure de Plates	250	750	S

* Soustraire 1 à la CA si un bouclier est utilisé.
D: Utilisable par un Druide si aucune partie métallique ou non-organique.
V: Utilisable par un Voleur.
S : Spécial, bien lire la description de l'armure.

Dans D&D, considérer un succès automatique pour se relever si quelqu'un est disponible pour aider le porteur.
L'armure de plates est bruyante et pénalisante. Les grincements et les cliquetis peuvent être entendus jusqu'à une distance de 36 mètres et annulent toutes chances de surprise.
Le mouvement du porteur n'est que de 9m(3m). La plupart des Guerriers préfèrent utiliser leur armure de plates uniquement lors des combats à cheval. Un Guerrier sans armure a besoin de deux tours complets pour s'équiper en armure de plates et il faut un tour complet pour l'enlever.
L'armure de plates ne donne aucune sauvegarde supplémentaire contre les attaques de regard (comme celles d'une méduse) ou électriques (comme le souffle électrique d'un dragon bleu).
Le porteur a un malus de -5 lorsqu'il utilise n'importe quelle arme à projectile autre qu'une arbalète. S'il est seul, le porteur subit un malus de -1 sur son jet de surprise. (En d'autres termes, un Guerrier obtenant un 3 sur un jet de surprise indiquerait qu'il n'est pas surpris, mais le malus appliqué par cette armure réduit le jet à un 2, ce qui fait que le Guerrier est finalement surpris.)

Armure d'Écaille : Cette armure se compose d'une armure de cuir légère entièrement recouverte d'écailles métalliques feuilletées et cousues ou rivetées sur le cuir.

Armure en Cuir : Cette armure est faite de cuir, souvent bouilli pour plus de solidité, ou même bouilli dans de la cire (qui produit une armure connue sous le nom d'armure de cuir bouilli).

Cotte de Mailles : Il s'agit d'une chemise complète, souvent avec une capuche et parfois comprenant un pantalon, faite d'anneaux de métal entrelacés. Elle est portée sur une chemise matelassée appelée gambison. Quand quelqu'un frappe avec une arme lourde un personnage en cotte de mailles, le gambison empêche les maillons de la cotte de pénétrer dans la chair. (De plus, cela l'empêche d'avoir froid à cause du contact chair-métal et d'être pincé par les anneaux.)

Bouclier : L'appellation d'un bouclier dépend de sa taille comme suit :

- Bouclier de Poing ou Targe (un petit bouclier rond, avec une seule sangle, tenue dans la main du combattant).

- Bouclier Moyen ou Rond, l'Écu (un bouclier plus grand et plus lourd, souvent avec deux sangles, une pour la main du combattant et un plus haut sur son avant-bras).

- Grand Bouclier, le Pavois (un énorme bouclier presque de la taille du porteur, généralement avec deux sangles).

Quelle que soit leur taille, tous les boucliers offrent la même quantité de protection en donnant un bonus de -1 à la classe d'armure .
Les boucliers plus petits sont considérés comme facilitant la mobilité face au danger, tandis que les plus grands protègent mieux mais ralentissent davantage le porteur, ainsi le bénéfice est uniformément divisé.

Les Bardes

Certains personnages achètent une armure pour leur cheval, appelée barde, afin que leurs montures soient aussi protégées au combat.
La plupart des bardes correspondent à un type d'armure classique. La barde en maille, par exemple, est composée du même matériau que la cotte de mailles du personnage. La barde de joute est l'équivalent d'une armure de plates pour cheval. La barde de champ est similaire à celle de joute, mais plus légère.

Table : Les Bardes

Classe d'Armure	Type d'Armure	Coût (po)	Encombrement (en)
7	Barde de Cuir	40	250
6	Barde d'Écailles	75	400
5	Barde de Maille	150	600
4	Barde à Bandes	400	1.500
3	Barde de Plaques	500	3.000
2	Barde de Champ	600	4.000
0	Barde de Joute	700	5.000

Table : Encombrements des Bardes et Montures

Animal	Mouvement	Enc à Pleine Vitesse	Enc à Moitié de la Vitesse
Cheval de Trait	27m (9)	4.500	9.000
Cheval de Monte	72m (24)	3.000	6.000
Cheval de Guerre	36m (12)	4.000	8.000
Mule	36m (12)	3.000	6.000
Pégase	72m (24)	3.000	6.000
Pégase en Vol	144m (48)	2.000	4.000
Licorne	72m (24)	2.000	4.000

Barde et Encombrement

Sur la *Table : Encombrements des Bardes et Montures* se trouvent les types de montures pour lesquelles la barde est généralement fabriquée.
Notez que la barde conçue pour un animal ne convient pas à un autre type d'animal, exception de celle faite pour un cheval de guerre qui conviendra à un cheval de trait et vice versa.
Sur la *Table : Encombrements des Bardes et Monture* est indiquée l'animal, sa vitesse de mouvement normale, la quantité d'encombrement qu'il peut supporter à vitesse normale de mouvement et l'encombrement maximum qu'il peut transporter à la moitié de sa vitesse de mouvement.



Si elle est chargée d'un montant d'encombrement supérieur au montant indiqué dans la dernière colonne, la bête refusera de bouger.
Se rappeler que l'encombrement indiqué est l'encombrement total porté par la bête. Cela comprend la barde, le poids du/des cavalier(s) et toutes les armures et équipements.
L'encombrement pour l'équipement des personnages est répertorié dans la *Table : Équipement d'Aventure*.

Barde pour les Autres Animaux (Optionnel)

Le MD peut autoriser les personnages à barder d'autres créatures. S'il le fait, voici quelques règles pour le MD pour évaluer l'encombrement des bardes faites pour d'autres types de créatures.
Au Chapitre 14, de nombreuses créatures ont une entrée intitulée « Charge ». Cela indique quel type de charge la créature peut porter et avec quelle modification à sa vitesse. (Toutes les créatures n'ont pas ces informations.) C'est un nombre qui représente combien il est difficile de barder cette créature et son montant supplémentaire d'encombrement avec une barde.
Pour déterminer le coût et l'encombrement des bardes pour n'importe quel type de créature, prendre le coût de la barde et l'encombrement et les multiplier par le multiplicateur de barde.
Exemple : Un personnage veut déterminer le coût et l'encombrement d'une armure spécialement conçue pour son griffon. Prendre les valeurs de coût et d'encombrement de la *Table : Les Bardes*, puis les multiplier par le multiplicateur de barde d'après la description du griffon au Chapitre 14.
Le multiplicateur du griffon est x 5. La CA de base du griffon est de 5, il aura donc besoin d'une barde de type à bandes (CA 4), ou mieux, pour l'améliorer. En multipliant le coût et l'encombrement par 5, une armure à bandes pour un griffon coûterait 2.000 po et génère un encombrement de 7.500 en.
La description du griffon indique qu'il peut voler à pleine vitesse avec jusqu'à un encombrement de 7.000 en ou à la moitié de cette vitesse avec 14.000 en. Donc le griffon portant cette armure voit sa vitesse de vol réduite de moitié de la normale.
Lorsque la barde fournit une CA qui n'est qu'égale ou supérieure à la CA naturelle de la créature, il n'y a pas d'intérêt à la porter.

Équipement d'Aventure

Cette section décrit les nombreux objets avec lesquels les personnages partent à l'aventure.

Descriptions de l'Équipement d'Aventure

L'équipement répertorié dans la *Table : Équipement d'Aventure* est décrit ici. Les objets sont classés par ordre alphabétique pour plus de commodité.

Ail : C'est un bulbe aromatique qui repousse vampires et quelques autres monstres morts-vivants.

Bottes : Les bottes standards sont des bottes en cuir montant à mi-mollet. Les bottes d'équitation sont plus chères et montent jusqu'au genou ou juste en dessous. Les cuissardes sont des bottes en cuir souple qui arrivent bien au-dessus du genou, mais la partie supérieure se replie à hauteur du genou ou en dessous.

Briquet d'Amadou : Un briquet d'amadou est une petite boîte contenant un silex, de l'acier et de l'amadou (copeaux de bois). Les personnages l'utilisent pour allumer un feu, que ce soit pour leur camp ou leurs torches. Pour utiliser un briquet d'amadou, lancer 1d6. Dans des conditions normales (relativement sèches), un feu est allumé avec succès sur un résultat de 1 ou 2. Nécessite un tour à chaque essai.

Cape : Les règles de D&D® ne donnent aucun avantage particulier aux personnages portant des capes mais le MD peut décider qu'un personnage pris dans une tempête de neige sans cape ou vêtement similaire pourrait souffrir du froid.

Chapeau ou Casquette : Il s'agit du couvre-chef standard du monde de campagne.

Carquois : Il s'agit d'un sac généralement en cuir pour les flèches ou les carreaux. Un carquois de qualité standard est inclus dans le prix de base d'un lot de munitions, comme indiqué sur la *Table : Les Munitions* ci-dessus.

Chaussures : Un personnage doit avoir des chaussures s'il part en voyage ou explore des donjons. Le MD peut infliger des dégâts aux personnages qui marchent pieds nus sur un mauvais terrain ou des catacombes traitres.

Corde (longueur de 15 mètres) : Il s'agit d'une lourde corde d'escalade pouvant supporter le poids de trois humains (c'est-à-dire environ 7 500 en). La corde peut être attachée à grappin et utilisée pour grimper des parois abruptes. Elle peut également être utile pour attacher des prisonniers, pour ouvrir des portes, etc.

Eau Bénite : C'est de l'eau bénie par un clerc de haut niveau. Cela inflige des dégâts aux morts-vivants.

Gourde : Ce contenant souple est généralement fait de cuir ou à partir d'une vessie animale. Elle a une capacité d'un litre de liquide et un encombrement de 30 en pleine, 5 en vide.

Grappin : Un gros crochet à 3 ou 4 pointes, en fer trempé. Cet objet est relié à l'extrémité d'une corde puis balancé par-dessus une cible. Un jet d'attaque réussi, avec modificateurs décidés par le MD, signifie que le grappin s'est ancré à la cible. En utilisant cet outil, les personnages peuvent souvent franchir des trous ou escalader des murs qu'ils ne pourraient pas escalader autrement. Le grappin peut également être attaché manuellement à une prise proche, comme lorsqu'un Voleur escalade un mur et puis attache une corde pour que ses amis grimpent.

Huile : L'huile est brûlée dans une lanterne pour éclairer. Un flacon d'huile peut également être lancé comme projectile enflammé ou renversé et enflammé pour retarder des poursuivants.

Lanterne : Il s'agit d'une simple lampe à huile qui éclaire sur un rayon de 9 mètres, consommant une fiole d'huile toutes les quatre heures (24 tours). La plupart sont fermées ou protégées contre le vent.

Marteau : Il est utilisé pour enfoncer des pointes en fer dans des surfaces dures. Utilisé comme arme, il fait ld3 points de dégâts et peut être manié par quiconque sait utiliser un marteau de guerre.

Miroir : Votre personnage peut utiliser un miroir pour regarder dans les coins, examiner les pièces vides et se défendre contre les attaques magiques de regard. Quand un personnage utilise un miroir pour regarder un adversaire, il reçoit un malus de -2 aux jets d'attaque lorsqu'il essaie de toucher cette cible et il ne peut pas utiliser de bouclier (il tient le miroir dans la main censé tenir le bouclier). La zone doit être éclairée pour voir dans le miroir.

Table : Équipement d'Aventure

Objet	Description	Coût	Enc
Aïl		5 po	1
Bottes		1-5 po	10-15*
Briquet d'Amadou	Essentiel pour le feu	3 po	5
Cape		5-10 pa	10-15*
Vêtements	Variable selon la qualité	5-50+ po	20-30*
Chapeau ou Casquette		2 pa	3
Carquois		1 po	5
Chaussures		5 po	8*
Eau Bénite	Fiole brisable	25 po	1
Gourde	25cl	1 po	30
Grappin	Avec 15 m de corde	5 po	50
Huile	Une flasque	2 po	10
Lanterne	Consomme de l'huile	10 po	30
Marteau	Petit	2 po	10
Miroir		5 po	5
Outils de Voleur	Nécessaire crochetage et désarmement	25 po	30
Pieu en Bois	3m de long	1 po	100
Piquets et Maillet		3 po	20
Pointe Métallique	X12	1 po	60
Ration Standard	Pour une semaine et une personne	5 pa	200
Ration de Fer	Pour une semaine et une personne	15 pa	70
Sac, Grand	Capacité 600 en	2 po	5*
Sac, Petit	Capacité 200 en	1 po	1
Sac à Dos	Capacité 400 en	5 po	20
Symbole Sacré		25 po	1
Torche	X6	1 po	120
Tue-Loup	Une dose	10 po	1
Vin	Une bouteille	1 po	30

*L'encombrement n'est pas pris en compte quand porté.



Outils de Voleurs : Indispensables pour crocheter les serrures, ces objets ne sont utilisables que par les Voleurs. L'ensemble typique comprend divers crochets, du fil fin, etc.

Pieu en Bois : Il s'agit d'un pieu en bois classique, de 3 mètres de long et de 5 cm d'épaisseur. Cet objet a prouvé son utilité auprès des aventuriers pour piquer un tas de chiffons, fouiller dans des flaques d'eau, toucher des objets qui peuvent être piégés, tester la solidité des planchers et des rebords et ainsi de suite.

Piquets et Maillet : Trois grands piquets (45cm) en bois des et un maillet en bois peuvent être très utiles pour détruire les vampires.

Pointes Métalliques : Ce sont essentiellement de grands et longs clous de métal à tête plate ou circulaire ou ouverte (ce dernier type est utile pour y attacher une corde). Les pointes peuvent être utilisées pour maintenir une porte ouverte, fournir des prises pour grimper ou ancrer une corde, faire levier, etc. Les personnages ont besoin d'un marteau pour les enfoncer dans les surfaces dures comme le bois ou la roche.

Rations : Votre personnage doit emporter de la nourriture et boire en voyage. Les rations sont des aliments qui ont été préparés et emballés pour le voyage. Une seule ration suffit à nourrir un adulte vigoureux pendant une semaine, c'est-à-dire environ 21 repas. Les rations pour les aventuriers sont généralement de deux types :
Ration Standards : Ces rations consistent en des aliments non-traités choisis et préparés pour le voyage, elles durent jusqu'à une semaine lors de voyages à l'extérieur. Emportées dans un endroit humide, un donjon infect, elles se gâtent du jour au lendemain.
Rations de Fer : Ces rations sont des aliments en boite (viande séchée, biscuits secs, fruits et légumes secs, etc.). Elles ne sont pas aussi savoureuses que les rations standards mais elles durent deux mois (huit semaines) en voyage normal et jusqu'à une semaine dans un environnement difficile (comme les donjons).

Sac, grand : Il s'agit d'un sac en toile de jute, en tissu ou en cuir, habituellement de 60x120cm. Il est normalement porté à l'épaule (occupant une main) ou attaché à une charrette ou à la poignée de selle.
S'il est porté à la main, il est habituellement posé au sol lorsque le propriétaire entre en combat.

Sac, petit : Semblable au grand sac, le sac de 30x60 cm en tissu peut être porté sur l'épaule (occupant une main) ou attaché sur un chariot ou une poignée de selle. Certains personnages l'attachent à leur ceinture ou (avec des nœuds à dégagement rapide) à leurs fers de lance.

Sac à Dos : Ce sac robuste est utilisé pour transporter de l'équipement sur le dos du personnage. Les sangles laissent les mains libres au personnage pendant d'autres actions.

Symbole Sacré : C'est le signe ou le symbole des croyances d'un clerc. Il est souvent utilisé pour renvoyer les vampires et les MD peuvent faire des symboles sacrés du Clerc une nécessité pour qu'il repousse les morts-vivants.

Torche : Il s'agit de n'importe quel morceau de bois de 30 à 60 cm de long, sa tête parfois recouverte d'une substance inflammable comme de la poix. Elle éclaire un rayon de 9 mètres et se consume en une heure (six tours). Voir la description de la *Table : Les Armes* pour plus d'information sur l'utilisation d'une torche comme arme. Les Clercs peuvent l'utiliser comme arme.

Tue-Loup : Vendue séchée ou fraiche en brins, c'est une herbe utilisée pour chasser les lycanthropes qui ne supportent pas sa présence.

Vêtements : Un personnage est présumé débuter avec deux ou trois ensembles de vêtements variés. Les vêtements unis conviennent à la plupart des voyages et des aventures,

ceux de meilleures qualités ont une fin sociale. (Les personnages invités au le bal du roi n'y vont pas en vêtements standards, après tout !)

Vin : C'est le coût d'un litre de vin de table, bouteille ou outre non comprise.

Équipement pour le Transport Terrestre

Généralement, les personnages font l'acquisition de montures et parfois de charrettes ou de chariots pour voyager par voie terrestre avec leur équipement. Les aventuriers achètent souvent les animaux répertoriés dans la *Table : Coûts des Montures*. De plus, ils peuvent aussi acheter d'autres équipements de la *Table : Équipement pour le Transport Terrestre*.

Descriptions des Montures

Les animaux répertoriés dans la *Table : Coûts des Montures* sont décrits ici et sont classés par ordre alphabétique pour plus de commodité.

Table : Coûts des Montures

Animal	Coût (po)
Chameau	100
Cheval de Guerre	250
Cheval de Selle	75
Cheval de Trait	40
Mule	30
Poney	35

Chameaux : Ces animaux se rencontrent dans les zones désertiques. Ils sont plus adaptés aux climats arides que les chevaux et voyagent beaucoup plus loin avec la même quantité d'eau.

Chevaux : Au fur et à mesure que les campagnes se développent, les personnages parcourent de nombreux kilomètres en quête d'aventure et ils achètent probablement un ou plusieurs chevaux pour rendre les déplacements plus faciles et plus rapides. Les types de chevaux sont les suivants :
Cheval de Guerre : Ces chevaux sont plus grands et plus robustes que les chevaux de selle, et ils peuvent être utiles lors des combats en pleine nature. Un cheval de guerre peut se battre, deux attaques de sabot avant (pour 1d6 points de dégâts chacun) pour aider le personnage qui le chevauche. En montant le cheval, le personnage ne peut pas lancer de sort, mais il peut attaquer ou exécuter certaines autres actions (comme boire une potion, changer armes, etc.). Lorsqu'il ne transporte pas de cavalier, un cheval de guerre se défend sans avoir besoin d'être guidé. N'importe quelle classe peut monter un cheval de guerre.
Cheval de Trait : Ces chevaux sont lourds, ils marchent lentement et sont habituellement utilisés pour labourer les champs et effectuer des travaux agricoles. Les personnages voudront rarement les monter et cela ne devrait se produire que lorsqu'ils doivent transporter une personne blessée ou beaucoup d'équipement, ou qu'ils n'ont pas d'autre monture.
Cheval de Selle : Ce type de cheval est le coursier le plus rapide mais il n'est d'aucune aide au combat.

Mules : Les mules sont moins chères, moins glamours que les chevaux mais ce sont des montures et des bêtes de somme fiables et très résistantes.

Poneys : Les poneys sont de petits équidés de selle. Leur petite taille en fait des montures idéales pour les Petites-Gens, les enfants et les personnages petits .

Les articles et accessoires énumérés dans la *Table : Équipement pour le Transport Terrestre* ci-dessous est utile pour les aventuriers qui possèdent des animaux d'équitation.

Description des Équipements pour le Transport Terrestre

Les éléments répertoriés dans la *Table d'Équipement pour le Transport Terrestre* sont décrits ici et sont organisés par ordre alphabétique pour plus de commodité.

Chariot : Il s'agit d'un grand chariot en bois tiré par deux ou quatre chevaux de trait (ou quatre, six ou huit mules).
La vitesse de mouvement en toute sécurité du chariot est de 18m (6). Au-delà, le MD doit vérifier une fois par tour pour déterminer si le chariot tombe en panne ou se renverse. Sur un 1 sur 1d6, il tombe en panne, et sur un 2, il bascule.
Le chariot ne peut voyager à travers le désert, la forêt, la montagne ou les marais sauf par la route.

Charrette : Une charrette est tirée soit par un ou deux chevaux de trait, soit par deux à quatre mulets. La charrette a une vitesse maximale de mouvement en toute sécurité de 18m (6). Au-delà, le MD doit vérifier une fois par tour pour déterminer si la charrette tombe en panne ou se renverse. Sur un résultat de 1 sur un 1d6, elle tombe en panne et sur un 2 ou 3 elle bascule. La capacité de charge de la charrette est de 4.000 en lorsqu'elle est tirée par un seul cheval, 8.000 en lorsqu'elle est tirée par deux. Elle ne peut pas traverser de désert, de la forêt, de la montagne ou des marécages sauf par la route.

Sacoche de Selle : Il s'agit d'un long contenant en cuir qui se trouve derrière la selle.

Selle et Étriers : Il s'agit d'une selle en cuir et en bois avec des attaches métalliques. Elle est supposée inclure une couverture, une bride et un mors, et des étriers. La capacité de la selle ne fait pas référence à la taille du cavalier, c'est le montant d'encombrement qu'elle peut porter comme sacs attachés aux crochets de la selle, fourreaux d'armes, etc.

Vitesses de Mouvement des Véhicules

Les animaux présentés ci-dessus peuvent tirer charrettes et chariots sans problème, ni obstacle, à leur vitesse de déplacement. Les véhicules peuvent être chargés plus lourdement mais la vitesse en souffre.
Pour faire simple, si l'encombrement normal de l'animal est égal ou supérieur à l'encombrement dans le

Table : Équipement pour le Transport Terrestre

Objet	Coût (po)	Capacité de Charge	Notes
Chariot (4 roues)	200	15.000/25.000	(b)
Charrette (2 roues)	100	4.000/8.000	(b)
Sacoche de Selle	5	800 (enc 100)	(a)
Selle et Étriers	25	200 (enc 300)	(a)

(a) : Le chiffre () est l'encombrement à vide ajouté à la charge que le cheval porte. Par exemple, une sacoche entièrement chargée a un encombrement de 900 en.
(b) La capacité de la charrette ou du chariot varie avec le nombre de chevaux. La plus faible charge correspond à un cheval, la plus élevée, à deux. Ces chiffres sont basés sur l'utilisation de chevaux. Deux mules remplacent un cheval.

véhicule, il peut le tirer à vitesse normale.
Si l'encombrement du véhicule dépasse celui de l'animal, il peut le tirer à la moitié de la vitesse normale.
Par exemple, un cheval de trait tire une charrette chargée avec 3.000 en de fret, cette charrette peut voyager à la vitesse maximum du cheval, soit 27m (9), bien que des vitesses supérieures à 18m (6) risquent de mettre en péril le véhicule et la cargaison. Le même cheval de trait peut tirer une charrette chargée de 5.000 en de fret mais cette charrette se déplace à la moitié de la vitesse soit 9m (3).

Transport Maritime et Fluviale

Lorsque les personnages voyagent le long des rivières ou à travers les océans, ils doivent trouver le mode de transport adéquat.
Les navires et les informations pertinentes sont répertoriés dans la *Table : Bateaux et Navires.*
Les nombres d'équipage n'incluent pas les capitaines des navires. Tous les navires ont un capitaine à l'exception des canots de sauvetage, des barges fluviales, des voiliers et des radeaux.
En règle générale, les galères naviguent uniquement le long des côtes, elles ne s'aventurent pas au travers les océans. Les bateaux fluviaux et les radeaux sont utilisés pour se déplacer sur les rivières et sont sûrement détruits s'ils s'aventurent trop loin des côtes. Les canoës sont normalement utilisé sur les rivières. Tous les autres navires conviennent une navigation en haute mer.

Descriptions des Bateaux et Navires

Les bateaux et navires répertoriés dans la *Table : Bateaux et Navires* sont décrits ci-dessous.

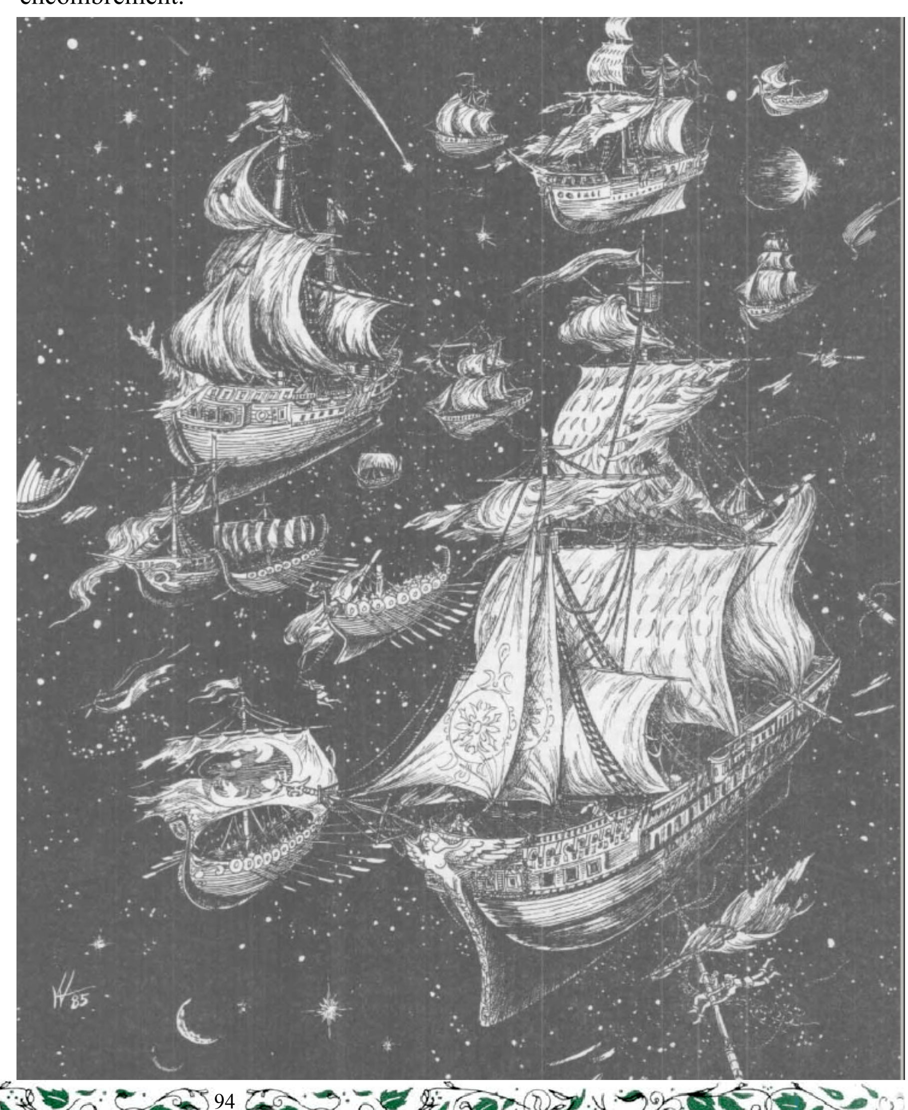
Bateau Fluvial : Ce bateau est conçu spécifiquement pour les déplacements fluviaux. Sa longueur est de 6 à 9 mètres, sa largeur d'environ 3 mètres et son tirant d'eau (profondeur sous l'eau) est de 60 à 90 cm.
Capacité : 30.000 en.
Équipage : 8 rameurs, 2 marins (dont l'un fait office de capitaine).
Il peut être dirigé à la rame ou à la perche et peut disposer d'un auvent en bois pour se protéger des intempéries (1.000 po supplémentaires).

Bateau à Voile : Il s'agit d'un bateau à un seul mât, conçu pour la navigation côtière ou lacustre. Sa longueur est de 4.50 à 15 mètres, sa largeur de 1.5 à 4.5 mètres et son tirant d'eau est de 0.9 à 2.40 mètres.
Capacité : 20.000 en.
Équipage minimum : 1 marin, un équipage additionnel et un capitaine peuvent être embauchés.

Canoë : Il s'agit d'une charpente en bois léger recouverte avec des peaux, des toiles ou des écorces imperméables.
Son usage est pour les rivières et les marécages. Sa longueur est de 4.50 mètres, sa largeur de 90 cm et son tirant d'eau est de 30 cm.
Capacité : 6.000 en.
Une ou deux personnes peuvent le porter, l'encombrement est de 1.000 en pour une personne le portant seule, 300 en pour chacun si porté à deux. Le canoë à tangon peut naviguer sur l'océan, il coûte le double d'un canoë normal et a trois fois son encombrement.

Galère Large : Ce navire est conçu pour les océans et les grands lacs. Sa longueur est de 36 à 45 mètres, sa largeur de 4.50 à 6 mètres, et son tirant d'eau est de 90 cm.
Capacité : 40.000 en plus l'équipage.
Équipage standard : 180 rameurs, 20 marins, 50 matelots, 1 capitaine.
Elle a un seul mât avec une voile carrée. Elle peut disposer d'un bélier (1/3 de surcoût) et de deux catapultes légères (à la proue et à la poupe).

Galère Petite : Semblable à la galère large, ce navire est conçu pour une navigation côtière et lacustre. La longueur est de 18 à 30 mètres, sa largeur est de 3 à 4.50 mètres et son tirant d'eau est de 60 à 90 cm.
Capacité : 20.000 en plus équipage.
Équipage standard : 60 rameurs, 10 marins, 20 matelots, 1 capitaine.
Ce navire peut disposer d'un bélier (1/3 de surcoût) et de deux catapultes (à la proue et à la poupe).



Galère de Guerre : Cette grande galère à deux mâts est conçue pour la guerre. Elle est souvent utilisée comme vaisseau amiral. Sa longueur est de 36 à 45 mètres, sa largeur est de 6 à 18 mètres, et son tirant d'eau est de 1.20 à 1.80 mètres.
Capacité : 60.000 en plus équipage.
Équipage standard : 300 rameurs, 30 marins, 75 matelots, 1 capitaine.
Ce navire dispose d'un bélier et d'un pont au-dessus des rameurs sur lequel on trouve deux tourelles (à la proue et à la poupe), en bois, carrées, de hauteur de 4.50 à 6 mètres. On peut aussi trouver trois catapultes légères.

Canot de Sauvetage : Cette embarcation peut transporter jusqu'à 50 dix personnes. Elle est conçue pour la survie et dispose d'un mât pliable. Sa longueur est de 6 mètres, sa largeur de 1.20 à 1.50 mètres et son tirant d'eau est de 30 à 60 cm.
Capacité : 15.000 en.
Stockée à son bord, on trouve une semaine de ration de fer pour dix personnes.
Les petits navires transportent généralement une ou deux embarcations de sauvetage, les grands trois ou quatre. Les canots de sauvetage ne sont pas inclus dans le coût indiqué. Une embarcation de sauvetage transportée à bord d'un autre navire est une charge de 5.000 en (à déduire de la capacité du navire).

Drakkar : Ce navire est conçu pour la navigation en rivière, le long des côtes, ou en pleine mer. Sa longueur est de 18 à 24 mètres, sa largeur de 3 à 4.59 mètres et le tirant d'eau de 60 à 90 cm.
Capacité : 40.000 en.
Équipage standard : 75 marins (à la fois rameurs et marins), 1 capitaine. Soixante rameurs sont nécessaires pour atteindre la pleine vitesse.

Radeau : Il s'agit d'une plate-forme flottante ou d'une barge, manœuvrée à l'aide par de perches ou entrainée par le courant, et souvent équipée d'un aviron de direction rudimentaire. Taille maximale : 9x12 mètres. Capacité : 10.000 en pour 9 mètres carrés.
Le radeau peut avoir des bords relevés et une tente ou une cabane en bois pour s'abriter. Une fois que la cargaison a atteint un port en aval, le radeau est souvent vendu pour la valeur de son bois (1/4 prix). Il est parfois utilisé comme bac pour traverser une rivière.
Les personnages peuvent construire leur propre radeau de fortune si le bois est disponible. Cela prend 1d3 jours par 9 mètres (taille maximale de 45 mètres carrés).
Capacité : 5.000 en pour 9 mètres carrés.

Goélette à Trois Mâts : Il s'agit d'un navire à trois-mâts avec un ou plusieurs ponts. Sa longueur est de 30 à 45 mètres, sa largeur de 7.50 à 9 mètres et son tirant d'eau d'environ 3.50 mètres.
Capacité : 300.000 en plus l'équipage.
Équipage standard : 20 marins, 1 capitaine.
La proue et la poupe sont surélevées pour une meilleure vision, et elle peut disposer de deux catapultes légères.

Goélette à un Mât : Très semblable à la grande goélette, cette petite goélette a un seul mât. Sa longueur est de 18 à 24 mètres, sa largeur de 6 à 9 mètres et son tirant d'eau de 1.50 à 2.40 mètres. Capacité : 100.000 en plus équipage.
Équipage standard : 10 marins, 1 capitaine.

Navire de Transport de Troupes : Identique en taille à la goélette à trois mâts, ce navire est conçu pour transporter des soldats.
Capacité : le double de la grande goélette, calculée pour les hommes et les chevaux.
Ce navire est souvent modifié. Par exemple, le navire transport de troupes pour transporter la cavalerie aura une écoutille spécifique sur le côté pour charger des chevaux ou d'autres animaux.

Caractéristiques des Combats Navals

Points de Coque : La capacité d'un navire à rester à flot après subi une voie d'eau ou des dégâts est mesuré par une valeur, appelée points de coque. Les points de coque d'un navire sont très similaires aux points de vie d'un personnage. Lorsqu'un le navire atteint zéro ou moins de points de coque, il coule en 1d10 rounds. Si un navire est réduit à zéro ou moins de coque points, il ne peut plus se déplacer par ses propres moyens ou attaquer avec des armes embarquées.
Le MD peut décider si une catapulte est alors détruite (il peut choisir de lancer 1d6, sur un résultat de 1 à 4 indique que l'arme est détruite). L'équipage peut utiliser ses propres armes. Quand les PJ achètent un navire, le MD décide combien de points de coque il a, en choisissant parmi les gammes de points de coque répertoriés dans la *Table : Bateaux et Navires*. En règle générale, un

Table : Bateaux et Navires

Objet	Coût (po)	Rameurs	Marins	Soldats	Charge*	Mouvement Km/Jour**	Mouvement m/Round**	Points de Coque	CA
Bateau Fluvial	4.000	8	2	-	40.000	54	18	20-40	8
Bateau à Voile	2.000	-	1	-	20.000	108	36	20-40	8
Canoë	50	-	1	-	6.000	27	9	5-10	9
Galère Large	30.000	180	20	50	60.000	27/108	27/36	100-120	7
Galère Petite	10.000	60	10	20	40.000	27/135	27/45	80-100	8
Galère de Guerre	60.000	300	30	75	80.000	18/108	18/36	120-150	7
Canot de Sauvetage	1.000	-	-	-	15.000	27	9	10-20	9
Drakkar	15.000	-	75t	-	30.000	27/135	27/45	60-80	8
Radeau tt	3po/m2	-	-	-	10.000	18	6	5	9
Radeau de Fortune tt	-	-	-	-	5.000	18	6	5	9
Goélette à Trois Mâts	20.000	-	20	50+	300.000	108	36	120-180	7
Goélette à un Mât	5.000	-	10	25+	100.000	135	45	60-90	8
Transport de Troupes	30.000	-	20	100	600.000	90	27	160-220	7

*La charge est l'encombrement que le navire peut emporter en plus de l'équipage.
**S'il y a deux mouvements, le premier est à la rame sans vent, le second à la voile avec du vent.
t les marins sont aussi des rameurs si besoin.
tt les valeurs de points de coque sont par surface de 10m2 de radeau.
+ Une goélette n'a normalement pas de soldats. Si elle est convertit en transport de troupes, elle en a le nombre indiqué et toujours la capacité de charge mais pour 1/3 du coût en plus.

nouveau navire d'un chantier naval fiable aura les points de coque maximum indiqués. Un nouveau navire d'un chantier naval moins fiable ou un vieux navire bien entretenu ont un peu moins de points de coque. Et une barge fluviale pourrie qui prend l'eau aura les points de coque le plus bas possibles.

Classe d'Armure : Ce nombre est utilisé pour déterminer les chances de succès d'attaque pour le bélier et la catapulte contre un navire cible.

Modifications des Navires

Certains navires peuvent être modifiés pour le transport ou le combat, avec des coûts supplémentaires comme suit:

Ajout d'un Bélier : Une grande ou petite galère peut ajouter un bélier pour 1/3 supplémentaire du coût du navire. Une galère de guerre a déjà un bélier inclus dans le coût. Les autres navires ne peuvent pas ajouter de béliers.

Transport de Troupes : Une grande ou petite goélette peut être transformée en transport de troupes moyennant 50% du coût indiqué du navire. Un transport de troupes a 1/3 de points de coque en plus et il transporte deux fois plus de troupes.
Le transport de troupes listés dans la *Table : Bateaux et Navires* équivaut à une grande goélette convertie.

Catapulte : Les drakkars, toutes les galères et les navires de guerre peuvent disposer d'une catapulte légère supplémentaire.
Les navires les plus grands peuvent les remplacer par des catapultes lourdes. Les voiliers ordinaires, les transports de troupes et les plus petits les navires non mentionnés ci-dessus ne peuvent pas monter de catapulte.
Une catapulte et 20 projectiles pèsent 20.000 en.
Les catapultes sont présentées plus loin dans les pages de ce chapitre, sous « Équipement de Siège ».

Transit

Les personnages n'ont pas besoin d'acheter un navire pour aller d'un endroit à l'autre. Ils peuvent réserver leur passage sur des navires commerciaux. La *Table : Transits* indique le coût du transport selon le confort et la distance parcourue. Pour utiliser la table, déterminer quelle distance le personnage désire parcourir, diviser cette distance par le nombre indiqué et le résultat est le coût du transit par personne (en pièces d'argent). Par exemple, un aventurier parcourt 150 kilomètres en première classe. Le coût est de 150 divisés par 1.5 = 100 pa pour le transit. Un aventurier différent, parcourant les mêmes 150 km mais en voyageant en troisième classe, paierait 7.5 pa (150 km/20 = 7.5 pa).
Les classes de confort répertoriées dans la *Table : Transits* sont décrites ici et sont classées par ordre alphabétique par commodité.

Table : Transits

Confort	Coût	Tarif Mini
1ère classe	Km/1.5 pa	35pa
2ème classe	Km/7.5 pa	10pa
3ème classe	Km/20 pa	2pa

Première Classe : Ce sont des hébergements luxueux. Le personnage a sa propre cabine (deux personnes ou plus voyageant ensemble peuvent réserver une plus grande cabine). Le service est de premier ordre et les repas sont excellents. Chaque personnage a 10.000 en de chargement disponible en soute et il a 5.000 en supplémentaires dans sa cabine. Il peut emporter 10.000 en supplémentaires en payant 1/10 du coût du transit.

Deuxième Classe : Ce sont des logements décents. Le personnage est dans une petite cabine avec jusqu'à trois autres personnes.
Certaines d'entre elles peuvent être des inconnus si le personnage voyage seul. Le service est minime mais les repas sont corrects.
Chaque personnage dispose de 5.000 en d'espace de chargement en soute et il peut confortablement emporter 1.000 en supplémentaires de matériel dans sa cabine. Il peut acheter un supplément de 5.000 en en soute pour 1/10 du coût du voyage.

Troisième Classe : Ce sont des cabines spartiates. Le personnage peut avoir une couchette dans une grande partie commune pour les passagers. Sur un bateau plus petit ou un ferry, il peut juste avoir un siège à l'air libre. Si le navire peut contenir 20 personnes ou plus, le prix inclut 1.000 en en soute. Un personnage peut conserver 500 en supplémentaires d'équipement à proximité ou sous sa couchette et il peut acheter 1.000 en en soute pour 1/5 du coût du transit.
Sur un radeau, un ferry, un canot ou tout autre petit bateau, le personnage n'a pas de privilèges de fret à cause des contraintes d'espace.
Il ne peut emporter que ce qu'il peut confortablement porter lui-même, à moins qu'il décide d'acheter une autre place au même tarif.
Cet espace supplémentaire lui donne environ 2.000 en pour son équipement.
La nourriture, si fournie, est maigre et grossière.

Équipement de Siège

Si les personnages décident d'assiéger une place forte ou d'équiper un navire avec des engins lourds, des engins de siège et autres, les informations relatives se trouvent dans cette section.
La plupart des engins de siège décrits ici doivent être manœuvrés par des équipages formés. Par souci de simplicité, le MD peut supposer que 1d6 jours passés à travailler avec une baliste est suffisant pour se former. Si la campagne utilise les *Compétences Générales Optionnelles* du Chapitre 5, la compétence *Artillerie* compte comme une formation pour tous les types d'engins de siège.
Les informations sur les engins de siège répertoriées dans la *Table : Engins de Siège* présentée ci-dessous sont les suivantes :

Coût (po) indique uniquement le coût de l'engin. Le coût des munitions est indiqué dans une autre colonne.

Enc (en) est le poids de chaque engin.

CA indique la classe d'armure de l'engin de siège lors du tir sur à distance. En mêlée, les considérer avec une CA de 6.

PV indique les points de vie de l'engin. Lorsqu'un engin a perdu son nombre de points de vie en dégâts, il est détruit, ne fonctionne plus et cesse de protéger ceux qui s'y trouvent.

Équipage Complet indique le nombre optimal pour manœuvrer l'engin. Un équipage plus nombreux n'améliore pas ses performances.
Si l'équipage est incomplet mais avec au moins la moitié du nombre requis, la cadence de tir est réduite de moitié.
Si l'équipage est en dessous de la moitié mais pas en dessous du 1/4 de celui requis, la cadence de tir de l'engin est divisée par quatre. Arrondir à l'inférieur.

Dégâts sont la quantité de dégâts que l'engin peut infliger.

Portée est être lue comme vous le feriez pour n'importe quelle arme à projectiles. Cependant, le chiffre « Min » est la distance la plus proche à laquelle l'engin peut atteindre une cible. Une catapulte légère ne peut rien atteindre à moins de 150 mètres par exemple.
Comme d'habitude, on obtient + 1 pour toucher à courte portée et -1 à longue portée.

Cadence de Tir décrit la cadence maximale à laquelle l'engin peut tirer. Par exemple, une baliste rechargée en continu peut tirer un projectile tous les deux rounds (20 secondes).

Coût des Munitions par Semaine représente le coût de la consommation de munitions pendant une semaine de siège standard.
Pour les sièges plus longs, vous utiliserez les règles dans la section « Combat de Siège » du Chapitre 8. Cette section contient des règles plus détaillées concernant l'usage des engins de siège.

« Coût », « Taille Standard » et « Enc (en) » listés dans la *Table : Équipements de Siège Divers* sont explicites.

Le reste des colonnes sont les suivantes :

CA indique la classe d'armure de l'engin. Quand quelqu'un attaque l'engin, c'est cette classe d'armure qu'il doit toucher.

CA+ indique le bonus à la classe d'armure que l'engin de siège fournit à ceux à l'intérieur. Si un personnage de classe d'armure 6 est à l'intérieur d'un beffroi, sa classe d'armure contre les attaques extérieures est de -2. Cependant, une fois le beffroi est détruit, sa CA repasse à 6.

Descriptions des Engins de Siège

Les engins listés dans la *Table : Engins de Siège* sont décrits ici et sont classées alphabétiquement par commodité.

Baliste : Une baliste est très similaire à une arbalète normale et était en fait l'ancêtre de l'arbalète. Elle est beaucoup plus grande (souvent 1.50 à 3 mètres de long) et montée sur une plate-forme ou un chariot à roues. La baliste décrite dans la *Table : Engins de Siège* est la plus grande disponible. Elle est montée sur roues (ou sur un chariot) ou elle peut être montée sur pivot. C'est le cas lorsqu'elle est installée sur un navire ou une fortification défensive.
Les munitions de balistes ressemblent à des lances, mais elles ont des pointes plus grosses.
Ses munitions sont presque inutiles contre les constructions, mais peuvent infliger des dégâts à l'équipement. Elles sont conçues pour être utilisées contre les hommes, les animaux et monstres. L'équipage d'une baliste doit être formé à son utilisation mais l'engin n'exige pas qu'un artilleur soit présent (Consulter « Compétences Générales », au Chapitre 5 pour la compétence *Artillerie*). Si une baliste est manœuvrée par un équipage formé, dont un artilleur, elle tire comme un Guerrier de niveau identique à l'artilleur. Si l'artilleur n'est pas un Guerrier, utiliser la capacité de combat équivalente de sa classe, par exemple, un Magicien de niveau 5 a le même jet d'attaque qu'un Guerrier de niveau 1 à 3.
Si elle est manœuvrée par un équipage formé mais sans artilleur présent, prendre la taille de l'équipage (maximum : 4) et l'utiliser comme si c'était le niveau du Guerrier.
Autrement dit, plus l'équipage est restreint, plus le jet d'attaque est difficile.
Si elle est utilisée par un équipage non formé, la baliste tire comme s'il s'agissait d'un homme normal avec un malus de -8 au jet d'attaque.

Bélier : Un bélier est un grand et lourd tronc d'arbre ou dispositif similaire monté sur roues. La tête est généralement coiffée de métal. Cette tête est frappée à plusieurs reprises contre une cible (comme une porte ou un portail), en utilisant la force brute pour causer des dommages.
Le bélier standard mesure 3 mètres de long et a besoin d'un groupe de 10 hommes pour être manœuvré. Pour un bélier plus long, ajouter trois hommes d'équipage par mètre supplémentaire.
Un bélier est transportable par moins de personnes que nécessaires pour l'utiliser. Le bélier est couramment utilisé en le reliant à de solides chaînes attachées au plafond d'une galerie couverte mobile ou d'un beffroi (Consulter « Équipement de Siège Divers » ci-dessous). Le bélier est alors plus facile à manœuvrer et à balancer contre la cible. Lorsqu'un bélier est utilisé de cette manière, un seul l'homme est nécessaire par tranche de 60 cm de longueur, un groupe de cinq hommes est suffisant pour un bélier de 3 mètres. Le groupe n'a pas besoin d'être formé à son utilisation.

Boutoir : Un boutoir est un dispositif long et lourd en forme de bûche suspendu à des chaînes. Sa pointe en métal est semblable à un tire-bouchon. Au lieu d'être porté, il est maintenu dans un berceau de chaînes afin qu'il puisse être librement manœuvré. Les cordes sont étroitement enroulées autour et sont tirées alternativement de chaque côté par deux équipages de quatre hommes chacun. Le boutoir est projeté jusqu'à sa cible (principalement la porte d'une fortification). Deux hommes dirigent le boutoir fermement contre la structure ciblée pendant que les deux groupes de quatre tirent les cordes en rythme pour faire balancer le boutoir d'arrière en avant. Le boutoir perce son chemin vers la cible. Le boutoir ne nécessite pas un spécialiste de siège pour l'utiliser mais son équipage doit être formé à son utilisation. Un boutoir est trop lent pour attaquer une quelconque cible mobile.

Table : Engins de Siège

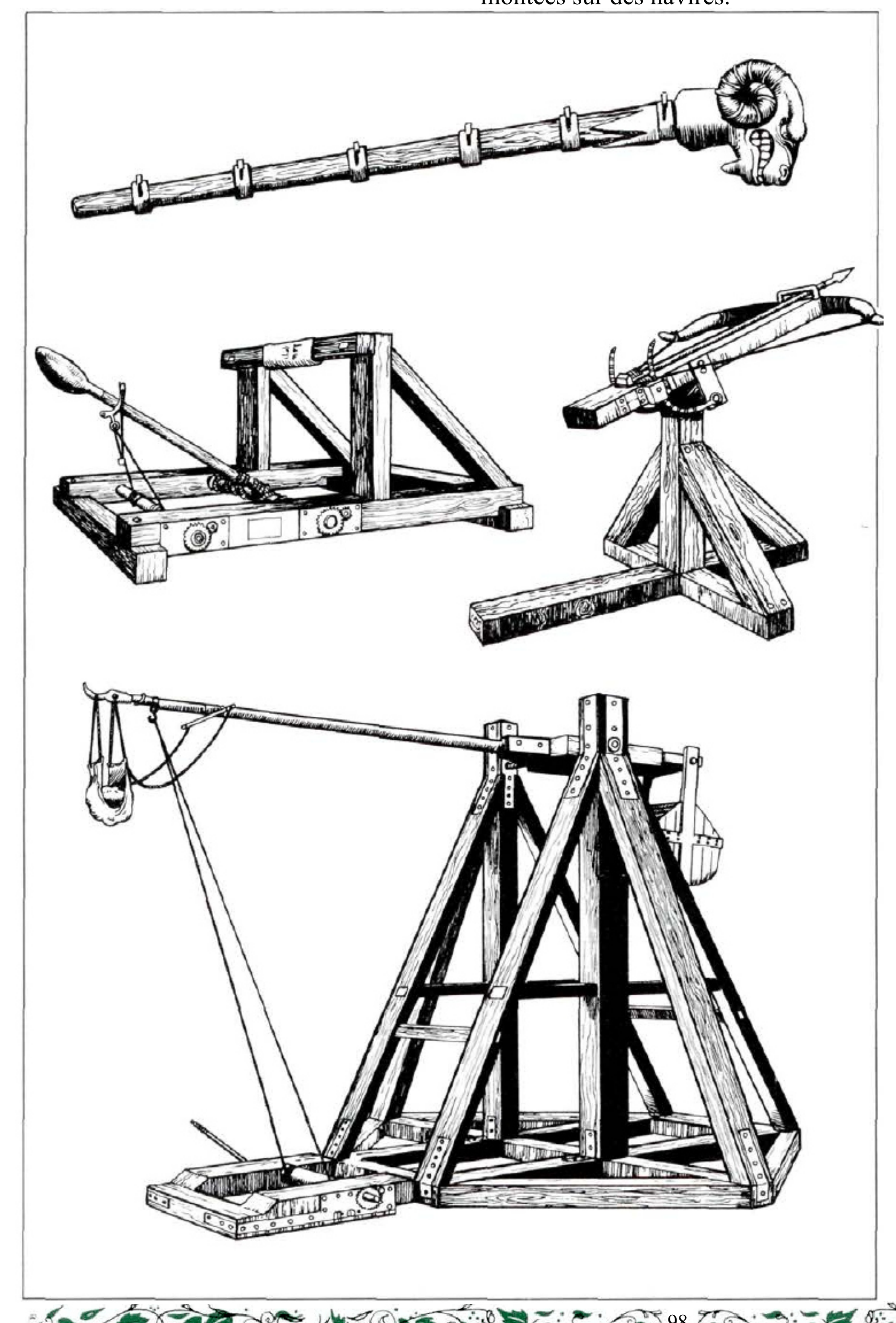
Objet	Coût (po)	Enc	CA	PV	Équipage	Portée	Dégâts	Cadence de Tir	Coût Munition/semaine
Baliste	75	6.000	4	9	4	30/60/90	d10+6	1/2	2.000
Bélier	100	3.000	-4	50	10	-	d6+8	1/2	-
Boutoir	150	3.000	-4	50	10	-	d6+14	1/2	-
Catapulte Légère	150	12.000*	4	18	6	60/75/90	d8+8	1/5	4.000
Catapulte Lourde	250	18.000*	0	27	8	75/100/120	d10+10	1/6	6.000
Trébuchet	400	24.000*	0	36	12	75/120/150	d12+13	1/6	8.000

*Ces engins peuvent avoir des roues et être remorqués. L'encombrement du remorquage est 1/12 de l'encombrement total.

Catapulte : Une catapulte est un énorme « cuillère » montée dans un cadre en bois. Son extrémité inférieure est reliée par des cordes torsadées, de sorte que la tension sur les cordes maintient la cuillère verticalement. Lorsqu'elle est tirée vers le bas, les cordes se tendent. La cuillère, fixée dans cette position, est chargée avec un projectile puis relâchée. La cuillère s'enclenche rapidement vers le haut jusqu'à ce qu'elle atteigne une barre transversale horizontale sur laquelle elle bute. Le projectile continue son chemin, suivant une trajectoire arquée. La portée varie par la quantité de tension sur les cordes.

Un artilleur qualifié connaît les quantités de tension appropriées pour différentes portées de tir. L'utilisation d'une catapulte nécessite la présence d'un artilleur. Si vous utilisez les *Règles de Compétences Générales* du Chapitre 5, n'importe qui avec la compétence *Artillerie* peut diriger une catapulte. Sinon, l'artilleur doit être un spécialiste PNJ embauché.

Il existe deux types courants de catapultes, la légère et la lourde. L'une ou l'autre peut être montée sur un chariot à roues pour le remorquage, mais elle doit être solidement bloquée lorsqu'elle est utilisée. Les catapultes légères peuvent également être montées sur des navires.



Les catapultes ne peuvent pas cibler de cibles en mouvement. Une exception est la catapulte embarquée, qui peut viser si la direction du navire est dans la bonne direction et ne peut viser que très grands monstres et autres navires. Si une catapulte est actionnée par un équipage formé, dont un artilleur, elle tire comme un Guerrier du niveau de l'artilleur. Si l'artilleur n'est pas un Guerrier, utiliser la capacité de combat équivalente de sa classe, par exemple, un Magicien de niveau 5 a le même jet d'attaque qu'un Guerrier de niveau 1 à 3. Si elle est utilisée par un équipage non formé, ou par un équipage formé sans artilleur présent, elle tire comme s'il s'agissait d'un homme normal avec un malus de -8 au jet d'attaque.

Trébuchet : Un peu similaire à la catapulte, un trébuchet est une énorme barre en bois avec une fronde à une extrémité, montée sur un cadre en bois, qui bascule. Au lieu d'utiliser la tension des cordes pour la propulser, la barre est montée sur pivot de manière à la projeter vers la cible. Un grand panier ou un filet est suspendu à cette extrémité et est rempli avec des poids. Des cordes sont utilisées pour l'abaisser et le maintenir dans cette position pour le chargement.

Lorsqu'ils sont relâchés, les poids entrainent la partie inférieure vers le bas et tandis que la partie supérieure pivote rapidement vers le haut. Cela permet d'envoyer le projectile avec une trajectoire haute et curviligne. La portée de tir est déterminée par la quantité de poids dans le panier ou le filet et par la position exacte du panier sur le bras court.

Si un trébuchet est manœuvré par un groupe entrainé, dont un artilleur, il tire comme un Guerrier de niveau de l'artilleur. Si l'artilleur n'est pas un Guerrier, utiliser la capacité de combat équivalente de sa classe, par exemple, un Magicien de niveau 5 a le même jet d'attaque qu'un Guerrier de niveau 1 à 3. S'il est utilisé par un groupe non entrainé, ou par un groupe entrainé sans artilleur présent, il tire comme s'il s'agissait d'un homme normal avec un malus de -8 au jet d'attaque.

Types de Munitions Alternatives

Précédemment, la *Table : Engins de Siège* indiquait les dégâts et les coûts de munitions standards. Ce sont des munitions de qualité constante en poids et en taille.

Sur le terrain, les personnages doivent parfois utiliser les pierres et projectiles à disposition pour leurs engins.
Cela réduit considérablement le coût d'utilisation d'un engin en continu, mais épuise la main-d'œuvre qui le manœuvre dans la recherche de munitions.
Le MD décide dans une telle situation si cette recherche de munitions ralentit la cadence de tir ou diminue l'efficacité de l'engin. Les pierres ramassées au hasard peuvent ne pas être aussi précises que les munitions standards et le MD peut attribuer des malus aux jets d'attaque à ceux qui les utilisent. Seuls les catapultes et les trébuchets peuvent utiliser les pierres trouvées au hasard.
Un autre type de munition est la poix. La poix consiste en une grosse boule de résine et de goudron (quelques fois mélangée avec du gravier) chargée dans l'engin et allumée juste avant qu'elle ne soit tirée. La poix n'inflige pas de dégâts normaux. Là où elle touche, elle inflige 1d6 dégâts causés par le feu dans une zone de 3x3 mètres et enflamme toutes cibles inflammables (comme l'huile) qu'elle touche.
Les structures en bois peuvent être endommagées par les attaques à la poix. Les dégâts sont infligés progressivement. Au lieu de subir 1d6 points de dégâts, les structures en bois subissent seulement 1 point.
Mais les structures en bois attaquées par le feu peuvent être incendiées, causant d'autres dégâts.
La chance d'un bâtiment de prendre feu est de 5% par point de dégâts causés par chaque attaque de feu.
C'est cumulatif pendant la durée d'une journée. En d'autres termes, un bâtiment touché une fois par ce type de projectile a 5% de chance de prendre feu, 10% de chance à l'attaque suivante, et ainsi de suite.
Tout ce qui est incendié subit 1 point de dégâts le premier round, 3 points supplémentaires à la fin du premier tour, 6 points au deuxième tour, et 12 points chaque tour par la suite jusqu'à sa destruction.
Les catapultes et les trébuchets peuvent utiliser des munitions de poix mais doivent être spécialement renforcés (surcoût 50 po).
Le coût des munitions de poix est cinq fois celui des munitions standards.

Description des Engins de Siège Divers

Les équipements listés dans la *Table : Engins de Siège Divers* sont décrits ici et classés par ordre alphabétique par commodité.

Beffroi : Un beffroi (ou tour de siège) est une sorte d'escalier blindé. Le beffroi standard est un bâtiment de 9 mètres de haut monté sur roues, constitué d'une solide structure en bois avec des parois minces. Les murs sont recouverts de peaux d'animaux non tannées ou de couvertures humides pour limiter les risques d'incendies. À l'intérieur du bâtiment on trouve un escalier solide. Une ou deux portes donnent sur la base. Un pont-levis dans la partie haute du beffroi est contrôlé de l'intérieur. Les dernières marches mènent au toit du beffroi, dont l'accès est protégé par une trappe fermée de l'intérieur. Le beffroi est poussé ou tiré jusqu'à un mur, les troupes pénètrent ensuite à l'intérieur et gravissent les escaliers. Lorsqu'elles sont prêtes, elles abaissent le pont-levis de sorte qu'il donne accès au sommet de la partie adjacente du mur, puis chargent au corps à corps.
Quelques les troupes peuvent prendre position au sommet du beffroi et lancer des projectiles sur la mêlée ennemie.
Si un beffroi est touché par le feu, il subit la totalité des dégâts de feu mais n'a que 5% de chance de s'enflammer par tranche de 2 points de dégâts de feu subits. (Voir la description ci-dessus pour les munitions de poix et le Chapitre 8 pour plus de détails sur les incendies et la lutte contre.)

Échelle : L'échelle de siège est la version géante de l'échelle commune. Elle est plus efficace lorsqu'elle est utilisée par surprise ou contre des défenseurs déjà occupée à repousser les assaillants d'un beffroi ou d'un palan. Seules, les échelles sont facilement renversées ou brisées par les défenseurs.
Pour déterminer si une échelle est renversée, prendre en compte le nombre de défenseurs essayant de renverser l'échelle (tous chiffres supérieurs à quatre comptent pour quatre) et le multiplier par quatre.
L'attaquant (sur l'échelle) doit obtenir plus sur 1d20 en guise de jet de sauvegarde.
Lancer ce jet de sauvegarde à chaque round où la défense essaie de renverser l'échelle.
L'attaquant peut tenter ce jet de sauvegarde une fois par round.

Fort en Bois : Un fort en bois est un mur solide construit par sections. Il est très difficile à déplacer. Chaque section du mur mesure 2.40 mètres de long d'environ 1.50 de haut. Ceux qui sont protégés par un fort en bois gagnent un bonus de - 8 à la CA.

Galerie Couverte Mobile : Ce dispositif de protection est un bâtiment en bois à ossature légère. Il y a des parois latérales mais pas sur l'avant et l'arrière. Le toit est généralement couvert de peaux d'animaux ou de couvertures humides pour minimiser les dommages causés par le feu. Les dimensions standards sont 6 mètres de long sur 3 de large et de haut. Elle peut être déplacée par 20 hommes et fournit un bonus de -12 à la classe d'armure de ceux qui s'y trouvent. Une galerie couverte mobile est le plus souvent utilisée avec un boutoir ou un bélier, suspendu par des chaînes au plafond de la structure avant d'avancer sur l'ennemi.

Mantelet : Un mantelet est un mur en bois monté sur roues pour le déplacer facilement et qui fait office de bouclier. Les dimensions standards sont 2.40 mètres de long et 1.20 de haut et peut protéger jusqu'à cinq hommes. Ceux protégés par le mantelet gagnent un bonus de -4 à la classe d'armure. Les mantelets sont souvent utilisés par les troupes qui poussent un beffroi jusqu'à un mur et par ceux qui opèrent ou attendent un palan.

Table : Engins de Siège Divers

Objet	Coût (po)	Taille	Enc	CA	CA+	PV
Beffroi	75po/m	10m	250.000	0	-8	75
Échelle	1po/3m	10m	900	4	0	3
Fort en bois	12po/m	2.40m	7.200	0	-8	32
Galerie Couverte Mobile	45po/m	3x3x6m	8.000	4	-12	40
Mantelet	6po/m	2.40m	4.800	0	-4	16
Palan	15po/m	10m	12.000	4	0	15

Ces armes (sauf l'échelle) peuvent être remorquées. Encombrement de remorquage = 1/12 de l'encombrement indiqué. Ainsi un cheval tirant un mantelet sur roues tire seulement 400 en.

Palan : Un palan est une machine utilisée pour soulever un petit nombre de troupes au-dessus d'un mur. Un palan est constitué d'une charpente légère, semblable à un beffroi, avec une longue poutre et une poulie. Un grand panier, capable de transporter jusqu'à quatre hommes, est soulevé par des cordes grâce à la poulie reliée à un treuil. La vitesse d'ascension varie en fonction du nombre de personnes manœuvrant le palan et du nombre de troupes dans le panier. Un palan peut soulever des soldats lourdement armés ou des troupes de niveau supérieur (celles capables de résister aux projectiles avant de s'engager dans la mêlée) tout en haut d'un mur.

Notes Finales sur les Engins de Siège

Vous trouverez des règles spéciales supplémentaires pour ces engins plus loin dans cet ouvrage au Chapitre 8 intitulé « La Machine de Guerre ».

Dans certaines campagnes, les Personnages-Joueurs peuvent utiliser deux types de règles spéciales, à savoir la **Maîtrise des Armes** et les **Compétences Générales**. Ces deux ensembles de règles sont optionnelles. Le Maître du Donjon décide de les inclure ou non dans son monde.

La **Maîtrise des Armes** est la capacité d'utiliser certaines armes avec une plus grande efficacité par rapport aux règles de base.
Toutes les classes de personnages et pas uniquement les Guerriers, ont accès à la Maîtrise des Armes.

Les **Compétences Générales** sont des compétences que les personnages peuvent apprendre et utiliser dans la campagne.
Les Compétences Générales sont assez peu utiles en combat mais précieuses dans une campagne au long cours. Elles aident à mieux définir et à rendre plus profond le personnage.

La Maîtrise des Armes

Dans le système de base de D&D®, un personnage peut automatiquement utiliser toutes les armes autorisées par sa classe de personnage.
Les règles optionnelles de ce chapitre donnent au personnage joueur la possibilité d'améliorer sa maîtrise d'une arme particulière, ou au contraire, d'en délaisser certaines. Lorsqu'un personnage utilise l'arme ou les armes qu'il maîtrise mieux, il obtient un avantage certain sur ceux qui ne les maîtrisent pas.

Choix d'Arme

Avec ces règles de Maîtrise des Armes, quand un personnage humain est créé, il ne sait utiliser aucune arme.
On lui donne alors un *Choix d'Arme* afin qu'il puisse choisir d'apprendre à maitriser telle ou telle arme.
Les demi-humains ne gagnent ni n'utilisent de choix d'arme. En raison de leur plus grande longévité, ainsi que de leurs modes de vie axés sur la nature sauvage, les personnages demi-humains commencent avec un niveau de compétence de base dans toutes les armes autorisées dans leur classe de personnage. Cependant, les demi-humains pourront améliorer leur maîtrise des armes par l'entrainement, comme indiqué ci-dessous.

Nombre de Choix d'Armes

Les Guerriers commencent au niveau 1 avec quatre choix d'armes et les autres classes de personnages humains seulement avec deux.
Les personnages humains obtiennent un nouveau choix d'arme aux niveaux d'expérience suivants : 3, 6, 9, 11, 15, 23, 30 et 36. Les Guerriers obtiennent également un choix d'armes aux niveaux 19, 27 et 33. Les personnages en obtiennent un nouveau tous les 200.000 points d'expérience gagnés au-delà de leur niveau d'expérience maximum.
La *Table : Choix d'arme par Niveau d'Expérience* indique le nombre de choix d'arme du personnage par niveau.

Table : Choix d'Arme par Niveau d'Expérience

	Nombre de Choix d'Arme	
Niveau	**Guerrier**	**Autres**
1	4	2
3	5	3
6	6	4
9	7	5
11	8	6
15	9	7
19	10	7
23	11	8
27	12	8
30	13	9
33	14	9
36*	15	10
*+1 choix d'arme tous les 200.000 PX au-delà du niveau maximum.		

Que faire avec les Choix d'Armes

Avec un choix d'arme, un personnage apprend à utiliser une arme au niveau de compétence de base. Par « une arme », nous entendons précisément une arme listée dans la *Table : Maitrise des Armes* et utilisée d'une seule manière. Par exemple, si une arme est répertoriée comme épée normale, cela induit que le personnage maîtrise l'épée normale uniquement et pas toutes les épées.
Lorsqu'une arme peut être utilisée de deux manières (à une ou deux mains, comme l'épée bâtarde), un choix d'arme permet la maîtrise d'une seule.
Un personnage peut avoir des niveaux de maîtrise différents, par exemple avec l'épée bâtarde maniée à une main et à deux mains, selon la répartition de ses choix d'armes. Une exception à noter, l'entraînement au filet permet à un personnage d'utiliser le petit filet à une main et le plus grand à deux mains, du fait que le filet n'a qu'une seule entrée sur la *Table : Maitrise des Armes*.
Le niveau de Maîtrise de Base correspond à ce dont vous êtes déjà familier dans les règles standards, il permet au personnage de manier l'arme normalement en infligeant des dégâts et en utilisant les capacités spéciales énumérées dans la *Table : Les Armes* du Chapitre 4. Toutefois, un personnage n'est pas obligé d'utiliser tous ses choix d'armes pour acheter des niveaux de maitrise de base dans de nouvelles armes. Au contraire, il peut choisir de se spécialiser en attribuant ses choix d'armes dans une arme qu'il maîtrise déjà, améliorant ainsi son habilité avec cette dernière. Ces différents degrés sont appelés Niveaux de Maîtrise et sont répertoriés dans la *Table : Niveaux de Maîtrise des Armes*.

Table : Niveaux de Maîtrise des Armes

Nombre de Choix d'Arme	Niveau de Maîtrise
0	Incompétent
1	Base
2	Compétent
3	Expert
4	Maître
5	Grand Maître

Au premier niveau, un personnage doit dépenser tous ses choix d'armes dans des armes différentes et il ne peut pour le moment progresser au-delà du niveau de maîtrise de base dans aucune. Il pourra plus tard choisir soit d'acheter un niveau de maitrise de base dans une nouvelle arme, soit d'améliorer son niveau de maîtrise dans une arme qu'il connait déjà. En général, plus le niveau de maîtrise avec une arme est élevé, plus le personnage inflige des dégâts et plus il peut obtenir d'effets spéciaux avec celle-ci. Les différents niveaux de maîtrise sont détaillés dans le paragraphe suivant « Entrainement ».

Entrainement

Bien que les personnages puissent acquérir des niveaux de maîtrise de base simplement en attribuant des choix d'armes, ils ne peuvent pas atteindre des niveaux supérieurs aussi simplement.
Une fois que le personnage a acquis le niveau de base, s'il souhaite améliorer sa maitrise d'une arme, il doit être entrainé par une personne qui a une maîtrise égale ou supérieure à la sienne avec cette arme. Cela peut être

un autre PJ mais il s'agit le plus souvent d'un PNJ rencontré au fil des aventures ou par bouche à oreille.
Dans certaines campagnes, des maîtres d'armes dirigent des académies où ils enseignent le bon usage d'armes particulières. Les académies d'épée sont courantes. Dans d'autres, les Mystiques peuvent autoriser les non-mystiques à devenir apprentis dans leurs monastères et de nombreux Mystiques sont des maîtres d'armes.
Les demi-humains peuvent s'entraîner comme les personnages humains pour atteindre des niveaux supérieurs de Maîtrise des Armes.
Cependant, les demi-humains ne peuvent s'entraîner qu'aux niveaux 4 et 8 (et niveau 12 pour les Nains) puis tous les 200.000 points d'expérience gagnés au-delà de leur niveau maximum.
Après avoir trouvé un maître qui dispensera l'instruction nécessaire, l'étudiant doit payer tous les coûts nécessaires avant que l'entrainement ne commence.
Les coûts et le temps requis pour l'entrainement aux armes varient en fonction du niveau de maîtrise recherché et sont listés dans la *Table : Durées et Coûts d'Entrainement*.
Un élève ne peut s'entraîner qu'au rang immédiatement supérieur à son niveau de maîtrise. Il peut passer de Base à Compétent par exemple, et une fois prochaine, passer de Compétent à Expert, mais il ne peut jamais sauter directement de Base à Expert.
Il peut s'entraîner dans l'espoir d'atteindre le prochain niveau de maîtrise et pourtant échouer à l'obtenir. Le personnage étudiant a une probabilité de réussite appliquée à chaque période d'entrainement. Ses chances de succès et d'échec varient selon son niveau de maîtrise et celui de son entraîneur, comme indiquées dans la *Table : Probabilités de Réussite de l'Entrainement*. Du point de vue du personnage, l'échec peut se produire parce que l'entraineur a des connaissances insuffisantes voir une pédagogie défaillante, ou encore parce qu'il n'arrive pas à assimiler les nouvelles informations.
Un échec ne signifie pas que le personnage a perdu son choix d'arme pour ce niveau d'expérience. Le choix de l'arme est toujours là et est toujours dédié à l'arme et au niveau de maîtrise qu'il a choisi. Il a perdu le temps et l'argent dépensés mais il peut dépenser encore plus temps et d'argent jusqu'à ce qu'il atteigne le niveau de maîtrise pour lequel il a dépensé son choix d'arme.
La réussite ou l'échec sont déterminés au milieu de la période d'entrainement et le joueur est informé des résultats immédiatement.
Dans la situation de roleplay, celle-ci consiste généralement à un moment où l'entraineur prend le personnage à part pour lui annoncer qu'il n'est pas encore prêt et que cela ne sert à rien de continuer pour le moment.
Le PJ peut soit continuer (malgré la recommandation de son entraineur) ou arrêter l'entrainement.
Si l'élève décide de poursuivre malgré tout l'entrainement pendant toute la période, il pourra alors étudier à nouveau ce même niveau mais avec un entraîneur différent et ses chances de succès seront majorées de 10 %.
Si l'étudiant choisit d'arrêter l'entrainement, il pourra alors étudier ce même niveau avec un entraineur différent avec les mêmes chances de succès. Les deux avantages de cette seconde option sont que le personnage perd moins de temps et que le premier entraineur rembourse la moitié du coût de l'entraînement. Certains entraineurs chaotiques pourraient ne pas proposer de remboursement.
Comme vous pouvez le voir dans la *Table : Probabilités de Réussite de l'Entrainement*, il est possible (1% de chance) pour un personnage d'apprendre un niveau supérieur de maîtrise des armes avec un entraineur qui a le même niveau de maitrise. (Une telle séquence d'entraînement peu communes finit par l'entraineur qui réalise et annonce à son élève qu'il l'a dépassé : « Maintenant, tu es le maître et je suis l'élève ! ») Cependant, apprendre d'un entraineur de même niveau de maîtrise est très difficile. Dans la mesure du possible, l'étudiant devrait trouver un entraineur plus compétent qu'il ne l'est. Quand ce n'est pas possible, il devra s'entraîner avec un entraineur qui est son égal. Aux niveaux plus avancés, les personnages sont davantage susceptibles de s'entraîner avec leurs égaux et donc davantage susceptibles d'échouer la première fois.
La plupart des personnages choisiront de finir l'entrainement avec cet entraineur afin d'obtenir un bonus de 10% avec le prochain entraineur avec lequel ils s'entraîneront. Évidemment, il est évident que cela prendra beaucoup de temps pour atteindre le niveau de maitrise de Grand Maître.

Table : Durées et Coûts d'Entrainement

Niveau Recherché	Temps Requis	Coût/Semaine (po)
Basique	1	100
Compétent	2	250
Expert	4	500
Maître	8	750
Grand Maître	12	1.000

Table : Probabilités de Réussite de l'Entrainement

	Niveau de l'Entraineur				
Niveau de l'Élève	**Basique**	**Compétent**	**Expert**	**Maître**	**Grand Maître**
Incompétent	60%	80%	95%	99%	99%
Base	1%	50%	70%	90%	95%
Compétent	-	1%	40%	60%	80%
Expert	-	-	1%	30%	50%
Maître	-	-	-	1%	20%
Grand Maître	-	-	-	-	1%

Utilisation des Armes Sans Maitrise

Un personnage qui ne maitrise pas une arme (c'est-à-dire qu'il n'a pas consacré un seul choix d'arme à cette arme) est *Incompétent*.
Si un personnage utilise une arme où il est incompétent, l'arme a ses caractéristiques de maîtrise de base, les bonus ou malus, mais n'inflige que la moitié des dégâts. Ainsi, si un personnage incompétent utilise une arme qui inflige 1d8 points de dégâts, il lance 1d8 puis divise par deux le résultat (arrondi à l'inférieur) pour obtenir les dégâts réels.
Les arme à projectiles utilisées au niveau de maîtrise incompétent reçoivent également un malus de -1 aux jets d'attaque.

Utilisation des Armes avec Maîtrise

Si vous utilisez les *Règles de Maîtrise des Armes*, les armes présentées dans la *Table : Les Armes* du Chapitre précédent acquièrent de nouveaux effets et gammes de dégâts. Tous ces nouveaux avantages, types de dégâts et effets spéciaux sont présentés dans la *Table : Maîtrise des Armes* de ce chapitre. Des armes qui étaient presque identiques dans les règles

standards précédentes deviennent alors beaucoup plus spécifiques.
Un personnage peut choisir de se spécialiser dans une arme particulière en raison de ses meilleurs dégâts contre des ennemis armés, ou bien peut choisir une arme pour ses effets spéciaux (comme parer les coups ou faire trébucher des ennemis).
Le MD peut modifier la *Table : Maîtrise des Armes* s'il le souhaite, soit en ajustant les caractéristiques des armes listées ou en ajoutant de nouvelles armes. Il ne devrait pas ajouter de nouvelles armes nettement plus puissantes que celles listées dans la table, les nouvelles armes devraient être dotées d'avantages et de faiblesses de manière équilibrée.

Types d'Avantages

Les personnages tirent plusieurs avantages de la maîtrise des armes. Ces avantages incluent des dégâts supplémentaires, des bonus aux jets d'attaque, des portées améliorées des armes à projectiles et de jet, l'opportunité de lancer certaines armes de mêlée, des bonus à la classe d'armure, et d'autres effets spéciaux (étourdissement, enchevêtrement, paralysie etc.)

Application des Avantages

Certaines manœuvres et effets spéciaux d'armes dans ces règles offrent des bonus aux jets d'attaque en combat.
Ces avantages sont appliqués avant les autres modificateurs. En utilisant cette méthode, les Guerriers et les demi-humains de hauts niveaux peuvent gagner assez de bonus pour porter le jet d'attaque nécessaire pour toucher à 2 ou moins, ce qui permet l'usage d'Attaques Multiples des Options de Combat de Guerrier. (Les attaques multiples sont décrites dans « Manœuvres de Combat » au Chapitre 8.)
D'autres avantages de maîtrise des armes peuvent s'appliquer pendant le cours normal de la séquence de combat. Des avantages tels que des dégâts améliorés peuvent être un facteur crucial lorsqu'ils sont doublés par la faculté Attaque Sournoise du Voleur.
Certains avantages ne se produisent que si le joueur annonce les utiliser délibérément (tels que parer, désarmer, etc.). Le joueur doit toujours dire au MD qu'il utilise l'une de ces options. Il doit mentionner cette utilisation avant de lancer le dés pour son jet d'attaque pour toucher. Il est trop tard pour en parler après que le dés ait été jeté.
Le bonus à la Classe d'Armure obtenu grâce à la maîtrise de l'arme s'applique de manière automatique à toutes les situations adéquates. Cependant, les joueurs peuvent le rappeler au MD une fois ou deux s'il a tendance à l'oublier.

Avantages à l'Attaque et à la Défense

Il y a un certain nombre d'avantages à disposition des personnages pour l'attaque et la défense si vous utilisez les *Règles de Maîtrise des Armes*. Elles sont décrites dans ci-dessous.

Type d'Ennemis et Bonus aux Dégâts

Les nombreuses augmentations de dégâts et les bonus aux jets d'attaque varient en fonction du type d'ennemis.
Ceux qui utilisent des armes à projectiles à deux mains ont une défense similaire à ceux qui attaquent avec des armes naturelles (griffes, crocs, etc.). Ce type d'ennemi est désigné par « M » pour Missile (projectile en anglais) ou Monstre dans la *Table : Maîtrise des Armes*.
La défense est différente pour les ennemis utilisant des armes de mêlée qu'ils balayent devant l'ennemi (comme les épées et les haches) ou qu'ils lancent (comme les dagues et les bolas) ainsi que les ennemis utilisant des armes à projectile ne nécessitant qu'une une seule main (sarbacanes courtes, arbalètes légères préchargées). Sur la *Table : Maîtrise des Armes*, ces ennemis sont désignés par « H ».
Si le personnage attaque un ennemi correspond aux deux catégories (un rat-garou maniant une épée et qui a donc deux armes naturelles et une arme de mêlée), on applique les dégâts de l'arme qui sont les plus favorables au défenseur (le rat-garou), pas à l'attaquant (le personnage) !
Cependant, si ce type d'ennemi laisse tomber l'arme qu'il tient (l'épée du rat-garou dans notre exemple), il devient immédiatement un ennemi de type M pour tous les calculs.
La majorité des armes sont meilleures lorsqu'elles sont utilisées pour attaquer l'une ou l'autre de ces catégories de défense.
Sur la *Table : Maîtrise des Armes*, chaque arme indique l'*ennemi principal* (la catégorie de défense contre laquelle l'arme est la plus efficace) et un *ennemi secondaire* (l'autre catégorie, contre laquelle elle est moins efficace).
Certaines armes sont également efficaces contre les deux types de cibles, elles portent la notation sur la table [P = A], où « A » signifie Tout Ennemi (All en anglais).

Bonus aux Jets d'Attaque

Les personnages avec un niveau de maîtrise Compétent ou plus reçoivent des bonus aux jets d'attaque avec les armes maîtrisées, comme indiqué sur la *Table : Bonus aux Jets d'Attaque*.
Lorsque le personnage a réussi à compléter son entrainement et a atteint un nouveau niveau de maîtrise d'arme, il gagne son nouveau bonus qui s'applique aux jets d'attaque et tous les autres avantages spéciaux de ce nouveau niveau de maîtrise (listés dans la *Table : Maîtrise des Armes* et décrits dans la section des descriptions des armes ci-dessous).
Même avec les bonus supplémentaires de la Maîtrise d'Arme, ne pas oublier d'appliquer le modificateur de Force aux jets d'attaque de mêlée, ainsi qu'aux dégâts des armes de mêlée et de jet.
De même, ne pas oublier d'appliquer également son éventuel modificateur de Dextérité à tous les jets d'attaque des armes à projectiles et de jet.

Portée Améliorée

Un personnage dont le niveau de maîtrise est Compétent ou supérieur avec une arme à distance peut souvent tirer ou la lancer plus loin que quelqu'un de moins accompli. Toutes

Table : Bonus aux Jets d'Attaque

Niveau de Maîtrise	Bonus vs. Principal	Bonus vs. Secondaire
Incompétent	-	-
Base	-	-
Compétent	+2	+1
Expert	+4	+2
Maître	+6	+4
Grand Maître	+8	+6

les notes sur les portées améliorées des armes sont indiquées dans la *Table : Maîtrise des Armes*.
Ne pas oublier pas que les portées des armes de jet et à projectiles sont 3 fois plus importantes en extérieur qu'en intérieur.

Capacité de Lancer les Armes de Mêlée

Des maîtres d'armes peuvent lancer certaines armes alors que ce n'est normalement pas possible pour les personnages moins expérimentés. Ceux qui combattent avec une hache de guerre, une masse, une torche, un marteau de guerre, une épée bâtarde, normale, ou courte, peuvent les lancer en combat à partir du niveau de maîtrise Expert. Les portées de ces armes sont indiquées sur la *Table : Maîtrise des Armes* et il y a des règles particulières pour les armes rarement lancées.

Bonus à la Classe d'Armure

Lorsqu'un personnage utilise une arme qu'il maîtrise, il gagne un bonus de classe d'armure (en plus de ce qu'il reçoit de son armure ou de manœuvres défensives).
Ce bonus de classe d'armure obtenu ne s'applique qu'à un nombre limité d'attaques par round.
Ce nombre est indiqué sur la *Table : Maîtrise des Armes* et il peut s'appliquer aux attaquants de types M (Projectile/ Monstre), H, ou A (Tous), comme indiqué sur la table.
Par exemple, si la table indique M : - 2 CA/2, cela signifie qu'il obtient un bonus -2 à la CA chaque round contre les 2 premières attaques d'adversaires de type M (Projectile/Monstres).
De même, A : - 6 CA/3 indique que le personnage obtient un bonus de classe d'armure de -6 chaque round contre les trois premières attaques d'adversaires de tout type (A pour tous/all).
Certains boucliers n'ont pas de numéro après le slash (/), cela signifie que le bouclier fournit au personnage un bonus supplémentaire à la CA de manière permanente tant que le bouclier est utilisé, pas seulement contre un nombre limité d'attaques par round.
Bénéficier d'un bonus à la classe d'armure ne compte pas comme une manœuvre, le personnage peut toujours se déplacer ou attaquer aux vitesses normales.

Manœuvres Défensives

En plus des bonus à la classe d'armure présentés ci-dessus, un personnage peut obtenir un modificateur à la classe d'armure en raison des manœuvres défensives de Retraite et de Parade, comme décrit au Chapitre 8.

Effets Spéciaux

Les maîtres d'armes peuvent réaliser des prouesses avec leurs armes, prouesses d'autant plus grandes avec celles qu'ils maîtrisent le mieux.
La plupart des effets spéciaux sont répertoriés dans la colonne « Effets Spéciaux » de la *Table : Maitrise des Armes* et sont décrits dans la section sur les descriptions des effets spéciaux. Quoi qu'il en soit, un effet spécial est commun à toutes armes : l'effet de Désespoir.

Effet de Désespoir

L'incroyable agilité d'un maître d'armes avec son arme peut instiller le désespoir et la peur chez certains ennemis. C'est ce qu'on appelle *l'Effet de Désespoir*. Quand cela se produit, les cibles concernées doivent faire un jet de Moral standard (décrit au Chapitre 8). Les ennemis doivent être au-dessus de l'intelligence animale pour y être sujet. Les cibles qui échouent à leur jet de Moral tentent de fuir ou de se rendre à la première occasion. Le MD devrait décrire les expressions des monstres qui ont réussi ou échoué à leur jet de moral contre le désespoir au moment où ils réagissent.
Le MD effectue un jet de moral contre le désespoir pour les monstres et les PNJ qui y sont sujets dans l'une des situations suivantes :

- L'utilisateur de l'arme inflige le maximum de dégâts possible avec son arme.

- L'utilisateur de l'arme évite pendant un round tous les dégâts en déviant les attaques ennemies.
(Dévier est expliqué dans la section sur les descriptions d'effets spéciaux après la *Table : Maîtrise des Armes*.)

- L'utilisateur de l'arme désarme au moins deux ennemis ou plus dans le même round.

Le MD peut choisir de faire un jet de moral contre le désespoir dans d'autres situations particulières s'il le désire.

PJ cibles du Désespoir : Un personnage joueur qui subit un effet de désespoir doit faire un Jet de Sauvegarde contre Rayon Mortel.
S'il réussit, il est simplement impressionné, s'il échoue, il doit fuir de peur pour 1d6 rounds.

Nombres Touchés : L'effet de désespoir peut s'appliquer sur un certain nombre d'ennemis à la fois. Cela varie en fonction du niveau de maîtrise du personnage.
Base — aucun effet de désespoir possible.
Compétent — jusqu'à 4 dés de vie ou niveaux.
Expert — jusqu'à 8 dés de vie ou niveaux.
Maître — jusqu'à 12 dés de vie ou niveaux.
Grand Maître : —jusqu'à 16 dés de vie ou niveaux.

Lorsque l'effet de désespoir s'applique sur un groupe, cela affecte toujours l'ennemis de niveau le plus bas (ou les DV le plus bas) d'abord.

Fréquence d'Utilisation : Un maître d'armes ne peut utiliser l'effet de désespoir qu'une fois par combat.

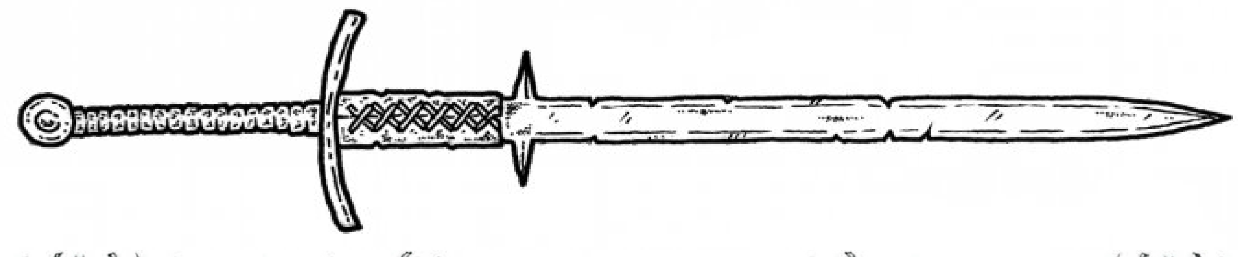
Notes Complémentaires

Lorsque vous choisissez les armes qu'il maitrise, ayez toujours le personnage en tête et assurez-vous que cette arme lui corresponde (pas nécessairement au joueur !).
Soyez conscient des restrictions standards des armes. Les Petites-Gens ne peuvent utiliser que des armes petites, par exemple.
Les armes qui infligent un large éventail de dégâts sont présentes dans chaque catégorie. De faibles dégâts sont généralement compensés par des avantages spéciaux. Une fois que vous avez décidé d'une arme appropriée, passez en revue les autres armes à l'intérieur de cette même catégorie avec des dégâts ou des effets comparables et tenez compte du potentiel de l'arme (atteignable avec un entrainement complémentaire).
Les choix d'armes, une fois choisis, ne peuvent plus être modifiés. N'oubliez pas que les bonus de maîtrise des armes s'appliquent uniquement lorsque le personnage utilise l'arme maîtrisée, pas quand il utilise d'autres armes, même assez similaires.

Armes de Mêlée Uniquement

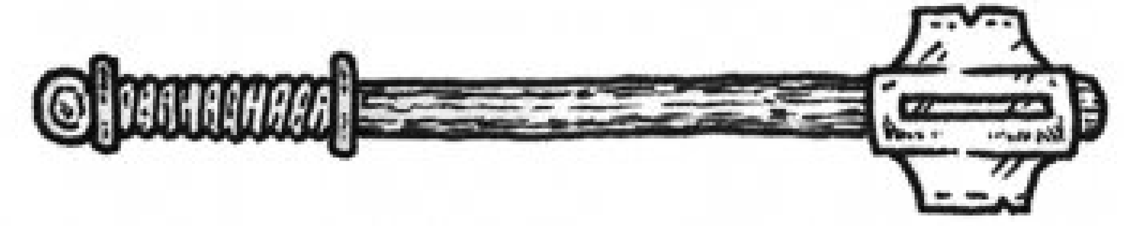
Arme	NV	Dégâts	Défense	Effets Spéciaux
Blackjack*	BS	1d2	-	§ Assommer
[P = H]	CQ	2d2	-	§ Assommer (save -1)
☞☉+●	EX	1d4+1	-	§ Assommer (save - 2)
Coût: 5 po	MS	P=1d4+3 S=1d6+1	-	§ Assommer (save -3)
Enc: 5 en	GM	P=1d4+5 S=1d6+2	-	§ Assommer (save -4)
Cestus*	BS	1d3	-	Aucun Malus Main Gauche
[P = H]	CQ	1d4+1	-	Aucun Malus Main Gauche
☞☉+●	EX	2d4		Aucun Malus Main Gauche
Coût: 5 po	MS	P=2d4 S=1d4+3	-	Aucun Malus Main Gauche
Enc: 10 en	GM	P=3d4 S=2d4+3	-	Aucun Malus Main Gauche
Hallebarde*	BS	1d10	-	Balayage +Désarmement
[P = H]	CQ	1d10+2	H: -1 CA/1	Balayage (save -1) +Désarmement
☞☜+◉	EX	1d10+5	H: -2 CA/1	Balayage (save -2) +Désarmement +Déviation (1)
Coût: 7 po	MS	P=1d8+10 S=1d8+8	H: -2 CA/2	Balayage (save -3) +Désarmement +Déviation (1)
Enc: 150 en	GM	P=1d6+15 S=1d6+12	H: -3 CA/2	Balayage (save -4) +Désarmement +Déviation (2)
Lance*	BS	1d10	-	Charge
[P = M]	CQ	1d10+3	M: -2 CA/1	Charge
☞☉+♘◉✓	EX	1d10+7	M: -3 CA/1	Charge
Coût: 10 po	MS	P=1d8+12 S=1d8+10	M: -3 CA/2	Charge
Enc: 180 en	GM	P=1d8+16 S=1d6+12	M: -4 CA/2	Charge
Pique*	BS	1d10	-	-
[P = H]	CQ	1d12+2	H: -2 CA/1	Déviation (1)
☞☜+◉✓	EX	1d12+5	H: -2 CA/2	Déviation (1)
Coût: 3 po	MS	P=1d12+9 S=1d10+8	H: -3 CA/2	Déviation (2)
Enc: 80 en	GM	P=1d10+14 S=1d8+10	H: -3 CA/3	Déviation (2)
Arme d'Hast*	BS	1d10	-	-
[P = H]	CQ	1d10+3	H: -1 CA/1	Déviation (1)
☞☜+◉	EX	1d10+6	H: -2 CA/1	Déviation (1)
Coût: 5 po	MS	P=1d10+10 S=1d10+8	H: -2 CA/2	Déviation (2)
Enc: 120 en	GM	P=1d8+16 S=1d8+12	H: -3 CA/2	Déviation (2)

Arme	NV	Dégâts	Défense	Effets Spéciaux
Bouclier à Corne*	BS	1d2	A: -1 CA/1	Deuxième Attaque
[P = A]	CQ	2d2	A: -1 CA/1	Deuxième Attaque
☞+●	EX	1d4+1	A: -1 CA/2	Deuxième Attaque
Coût: 15 po	MS	P=1d4+3 S=1d6+1	A: -1 CA/4	Deuxième Attaque
Enc: 20 en	GM	P=1d4+5 S=1d6+2	A: -1 CA/6	Deuxième Attaque
Bouclier à Couteaux*	BS	1d4+1	A: -1 CA	Deuxième Attaque+Bris
[P = A]	CQ	1d6+1	A: -1 CA	Deuxième Attaque+Bris
☞+●	EX	2d4+1	A: -2 CA	Deuxième Attaque+Bris
Coût: 65 po	MS	P=3d4 S=2d4+2	A: -2 CA	Deuxième Attaque+Bris
Enc: 70 en	GM	P=4d4 S=3d4+1	A: -2 CA	Deuxième Attaque+Bris
Bouclier à Épée*	BS	1d4+2	A: -1 CA/2	Deuxième Attaque+Bris
[P = A]	CQ	1d6+3	A: -1 CA/2	Deuxième Attaque+Bris
☞+O✓	EX	1d6+4	A: -2 CA/3	Deuxième Attaque+Bris
Coût: 200 po	MS	P=1d6+7 S=1d4+7	A: -2 CA/3	Deuxième Attaque+Bris
Enc: 185 en	GM	P=1d6+9 S=1d4+9	A: -3 CA/4	Deuxième Attaque+Bris
Bouclier de Défense*	BS	1d4+1	A: -1 CA	Deuxième Attaque+Bris
[P = A]	CQ	1d6+2	A: -2 CA	Deuxième Attaque+Bris
☞☜+◉	EX	2d4+2	A: -2 CA	Deuxième Attaque+Bris
Coût: 200 po	MS	P=2d4+4 S=1d6+5	A: -3 CA	Deuxième Attaque+Bris
Enc: 275 en	GM	P=2d4+6 S=1d8+5	A: -3 CA	Deuxième Attaque+Bris
Bâton*	BS	1d6	-	-
[P = A]	CQ	1d6+2	A: -1 CA/2	Déviation (1)
☞☜+O	EX	1d8+2	A: -2 CA/2	Déviation (2)
Coût: 5 po	MS	P=1d8+5 S=1d6+4	A: -3 CA/3	Déviation (3)
Enc: 40 en	GM	P=1d8+7 S=1d6+7	A: -4 CA/4	Déviation (4)
Épée à 2 Mains*	BS	1d10	-	-
[P = M]	CQ	2d6+1	-	Étourdissement +Déviation (1)
☞☜+◉	EX	2d8+2	-	Étourdissement +Déviation (2)
Coût: 15 po	MS	P=3d6+3 S=2d8+3	-	Étourdissement +Déviation (2)
Enc: 100 en	GM	P=3d6+6 S=3d6+2	-	Étourdissement +Déviation (3)
Fouet*	BS	1d2	-	§ Enchevêtrement
[P = M]	CQ	1d4	M: -2 CA/2	§ Enchevêtrement (save -1)
☞☉+O	EX	1d4+1	M: -3 CA/3	§ Enchevêtrement (save -2)
Coût: 3 po/m	MS	P=1d4+3 S=1d3+2	M: -4 CA/3	§ Enchevêtrement (save -3)
Enc: 30en/m	GM	P=1d4+5 S=1d3+3	M: -4 CA/4	§ Enchevêtrement (save -4)



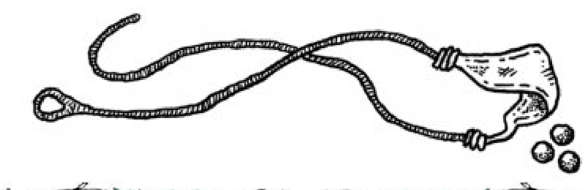
Armes de Mêlée Rarement Lancées

Arme	NV	Portées	Dégâts	Défense	Effets Spéciaux
Épée Bâtarde 1 Main*	BS	-	1d6+1	-	-
[P = H]	CQ	-	1d6+3	H: -1 CA/1	-
☞⊙+◉	EX	-	1d6+5	H: -2 CA/2	Déviation (1)
Coût: 15 po	MS	-	P=1d8+8 S=1d6+7	H: -3 CA/2	Déviation (1)
Enc: 80 en	GM	-	P=1d8+10 S=1d6+8	H: -4 CA/3	Déviation (2)
Épée Bâtarde 2 Mains*	BS	-	1d8+1	-	-
[P = H]	CQ	-	1d8+3	-	Déviation (1)
☞☜+◉	EX	-/-/1.5	1d8+5★	H: -1 CA/1	Déviation (1)
Coût: 15 po	MS	-/-/1.5	P=1d10+8★ S=1d8+7★	H: -2 CA/2	Déviation (2)
Enc: 80 en	GM	-/1.5/3	P=1d12+10 S=1d10+8★	H: -3 CA/2	Déviation (3)
Épée Courte	BS	-	1d6	-	-
[P = H]	CQ	-	1d6+2	H: -1 CA/1	Déviation (1) + Désarmer (save+1)
☞⊙+●	EX	-/3/6	1d6+4★	H: -2 CA/2	Déviation (2) + Désarmer (save+2)
Coût: 7 po	MS	-/3/6	P=1d6+7 S=1d4+7★	H: -2 CA/3	Déviation (3) + Désarmer (save+4)
Enc: 30 en	GM	3/6/9	P=1d6+9 S=1d4+9★	H: -3 CA/4	Déviation (3) + Désarmer (save+6)
Épée Normale	BS	-	1d8	-	-
[P = H]	CQ	-	1d12	H: -2 CA/1	Déviation (1) + Désarmer
☞⊙+O	EX	-/1.5/3	2d8★	H: -2 CA/2	Déviation (2) + Désarmer (save+1)
Coût: 10 po	MS	-/3/4.5	P=2d8+4 S=2d6+4★	H: -3 CA/3	Déviation (2) + Désarmer (save+2)
Enc: 60 en	GM	1.5/3/4.5	P=2d6+8 S=2d4+8★	H: -4 CA/3	Déviation (3) + Désarmer (save+4)
Hache de Bataille	BS	-	1d8	-	-
[P = M]	CQ	-	1d8+2	M: -2 CA/2	Délai
☞☜+O	EX	-/1.5/3	1d8+4	M: -3 CA/2	Délai
Coût: 7 po	MS	-/1.5/3	P=1d8+8 S=1d8+6★	M: -3 CA/3	Délai + Étourdissement
Enc: 60 en	GM	1.5/3/4.5	P=1d10+10 S=1d8+8★	M: -4 CA/4	Délai + Étourdissement
Marteau de Guerre	BS	-	1d6	-	-
[P = H]	CQ	-	1d6+2	M: -2 CA/2	-
☞⊙+O	EX	-/3/6	1d8+3★	M: -3 CA/3	-
Coût: 5 po	MS	-/3/6	P=1d8+5 S=1d6+4★	M: -4 CA/3	-
Enc: 50 en	GM	3/6/9	P=1d8+7 S=1d6+7★	M: -5 CA/4	-
Masse	BS	-	1d6	-	-
[P = M]	CQ	-	2d4	H: -1 CA/1	
☞⊙+O	EX	-/3/6	2d4+2★	H: -2 CA/2	-
Coût: 5 po	MS	-/3/6	2d4+4★	H: -3 CA/3	-
Enc: 30 en	GM	3/6/9	2d4+6★	H: -4 CA/3	-
Torche ou Gourdin*	BS	-	1d4	-	-
[P = M]	CQ	-	1d6+1	A: -1 CA/2	Déviation (1)
☞⊙+O	EX	-/4.5/8	1d6+3★	A: -2 CA/2	Déviation (1)
Coût: 3 po	MS	-/4.5/8	P=1d6+5 S=1d4+5★	A: -3 CA/3	Déviation (2)
Enc: 50 en	GM	3/8/12	P=1d6+6 S=1d4+6★	A: -4 CA/4	Déviation (2)



Armes à Projectiles

Arme	NV	Portées	Dégâts	Défense	Effets Spéciaux
Arbalète Légère*	BS	18/36/54	1d6	-	-
[P = H]	CQ	18/36/54	1d6+2	M: -1 CA/1	Étourdissement (s)
☞☜↣O	EX	22.5/39/54	1d6+4	M: -2 CA/2	Étourdissement (s)
Coût: 30 po	MS	22.5/39/54	P=1d6+6 S=1d4+6	M: -2 CA/3	Étourdissement (s)
Enc: 50 en	GM	27/42/54	P=1d8+7 S=2d4+5	M: -3 CA/3	Étourdissement (s)
Arbalète Lourde*	BS	24/48/72	1d6	-	-
[P = M]	CQ	27/48/72	1d6+2	M: -1 CA/1	Étourdissement (s/m)
☞☜↣◉	EX	30/51/72	2d6+2	M: -2 CA/2	Étourdissement (s/m)
Coût: 50 po	MS	33/51/72	P=3d6+2 S=1d12+4	M: -3 CA/2	Étourdissement (s/m)
Enc: 80 en	GM	36/54/72	P=4d4+4 S=1d10+6	M: -3 CA/3	Étourdissement (s/m)
Arc Court	BS	15/30/45	1d6	-	-
[P = H]	CQ	18/33/48	1d6+2	H: -1 CA/1	Délai (s)
☞☜↣O	EX	24/39/51	1d6+4	H: -1 CA/2	Délai (s)
Coût: 25 po	MS	27/39/54	P=1d8+6 S=1d4+6	H: -2 CA/2	Délai (s)
Enc: 20 en	GM	33/42/57	P=1d10+8 S=1d6+7	H: -2 CA/2	Délai (s)
Arc Long	BS	21/42/63	1d6	-	-
[P = M]	CQ	27/45/66	1d8+1	H: -1 CA/1	Délai (s/m)
☞☜↣◉	EX	33/51/69	1d10+2	H: -2 CA/1	Délai (s/m)
Coût: 40 po	MS	39/54/72	P=3d6 S=1d10+4	H: -2 CA/2	Délai (s/m)
Enc: 30 en	GM	45/60/75	P=4d4+2 S=1d10+6	H: -2 CA/2	Délai (s/m)
Bolas*	BS	6/12/18	1d2	-	§ Étranglement (20)
[P = M]	CQ	7.5/12/18	1d3	H: -1 CA/1	§ Étranglement (20) (save -1)
☞☉O	EX	9/15/21	1d3+1	H: -2 CA/2	§ Étranglement (19-20) (save -2)
Coût: 5 po	MS	10.5/15/21	1d3+2	H: -3 CA/3	§ Étranglement (18-20) (P=Save-3)(S=save -2)
Enc: 5 en	GM	12/18/24	1d3+3	H: -4 CA/4	§ Étranglement (17-20) (P=Save-4)(S=save -2)
Fronde	BS	12/24/48	1d4	-	-
[P = H]	CQ	12/24/48	1d6	H: -1 CA/2	Étourdissement (s/m)
☞☉↣●	EX	18/33/51	2d4	H: -2 CA/3	Étourdissement (s/m)
Coût: 2 po	MS	18/33/51	P=3d4 S=1d8+2	H: -3 CA/3	Étourdissement (s/m)
Enc: 20 en	GM	24/39/54	P=4d4 S=1d10+2	H: -4 CA/4	Étourdissement (s/m)
Sarbacane Courte*,**	BS	3/6/9	Aucun	-	§ Poison
[P = A]	CQ	4.5/6/9	Aucun	-	§ Poison (save-1)
☞☉↣●	EX	4.5/7.5/10.5	Aucun	-	§ Poison (save-2)
Coût: 3 po	MS	6/7.5/10.5	Aucun	-	§ Poison (save-3)
Enc: 6 en	GM	7.5/9/12	Aucun	-	§ Poison (save -4)
Sarbacane Longue*,**	BS	6/7.5/9	Aucun	-	§ Poison
[P = A]	CQ	6/7.5/9	Aucun	-	§ Poison (save-1)
☞☜↣O	EX	7.5/9/12	Aucun	-	§ Poison (save-2)
Coût: 6 po	MS	9/10.5/12	Aucun	-	§ Poison (save-3)
Enc: 15 en	GM	9/12/15	Aucun	-	§ Poison (save-4)



Armes de Mêlée Facilement Lançables

Arme	NV	Portées	Dégâts	Défense	Effets Spéciaux
Dague	BS	3/6/9	1d4	-	-
[P = H]	CQ	4.5/7.5/10.5	1d6	H: -1 CA/1	Double Dégâts (20)
☞☉★●	EX	6/9/15	2d4	H: -2 CA/2	Double Dégâts (19-20)
Coût: 3 po	MS	7.5/10.5/15	P=3d4 S=2d4+2★	H: -2 CA/2	Double Dégâts (18-20)
Enc: 10 en	GM	9/15/18	P=4d4 S=3d4+1★	H: -3 CA/3	Double Dégâts (17-20)
Épieu*	BS	6/12/18	1d6	-	Défense contre Charge
[P = A]	CQ	6/12/18	1d6+2	-	Défense contre Charge
☞☉★◉✓	EX	12/18/22.5	2d4+2	-	Défense contre Charge+Étourdissement
Coût: 3 po	MS	12/18/22.5	2d4+4	-	Défense contre Charge+Étourdissement
Enc: 30 en	GM	18/22.5/27	2d4+6	-	Défense contre Charge+Étourdissement
Filet*	BS	3/6/9	Aucun	-	§ Étranglement
[P = M]	CQ	4.5/7.5/10.5	Aucun	A: -2 CA/1	§ Étranglement (save -1)
☞☉★O ☞☜★◉	EX	6/9/12	Aucun	A: -4 CA/2	§ Étranglement ((save -2)
Coût: 3 pa/m2	MS	7.5/10.5/13.5	Aucun	A: -6 CA/3	§ Étranglement ((P=Save-4) (S=save -2)
Enc: 3 en/m2	GM	9/12/15	Aucun	A: -8 CA/4	§ Étranglement (P=Save-6) (S=save -3)
Hache à 1 Main	BS	3/6/9	1d6	-	-
[P = M]	CQ	4.5/7.5/10.5	1d6+2	M: -1 CA/1	-
☞☉★●	EX	7.5/10.5/13.5	1d6+3	M: -2 CA/2	-
Coût: 4 po	MS	9/12/15	P=2d4+4 S=1d6+4★	M: -3 CA/3	-
Enc: 30 en	GM	12/15/18	P=2d4+7 S=1d6+6★	M: -3 CA/3	-
Javelot	BS	9/18/27	1d6	-	-
[P = H]	CQ	9/18/27	1d4+2	-	-
☞☉★O	EX	12/24/36	1d6+2	-	-
Coût: 1 po	MS	12/24/36	P=1d6+6 S=1d4+6★	-	-
Enc: 20 en	GM	15/30/45	P=1d6+9 S=1d4+8★	-	-
Marteau Lancé*	BS	3/6/12	1d4	-	-
[P = M]	CQ	3/6/12	1d4+2	M: -1 CA/2	Étourdissement (s/m)
☞☉★O	EX	6/9/13.5	1d6+2	M: -2 CA/3	Étourdissement (s/m)
Coût: 4 po	MS	6/9/13.5	P=1d6+4 S=1d1d4+4★	M: -3 CA/4	Étourdissement (s/m)
Enc: 25 en	GM	9/15/18	P=1d6+6 S=1d4+6★	M: -4 CA/5	Étourdissement (s/m)
Objet Divers	BS	3/9/15	Pierre 1d3★	-	Étourdissement (s)
[P = A]	BS	3/9/15	Huile 1d8★	-	Enflammé
☞☉★	BS	3/9/15	Eau bénite 1d8★	-	-
Trident	BS	3/6/9	1d6	-	-
[P = M]	CQ	3/6/9	1d8+1	-	Embroché (jusqu'à 4 DV)
☞☉★O	EX	6/9/13.5	1d8+4	-	Embroché (jusqu'à 7 DV)
Coût: 5 po	MS	6/9/13.5	P=1d8+6 S=1d6+6★	-	Embroché (jusqu'à 10 DV)
Enc: 25 en	GM	9/13.5/18	P=1d6+9 S=1d4+8★	-	Embroché (jusqu'à 15 DV)



Abréviation sur la Table : Maîtrise des Armes

P=	Type de Cible Principale	+	Arme de mêlée, rarement ou jamais lancée	**Enc**	Encombrement
S=	Type de Cible Secondaire	♘	Arme utilisée correctement avec une charge montée	**en**	Équivalent encombrement en pièce
H	Créature avec arme de mêlée ou de jet	•	Arme petite	**m2**	Mètre carré
M	Créature avec arme à projectile ou naturelle	○	Arme moyenne	**BS**	Niveau de Base
A	Tout Type de Cible (H+M)	◉	Arme grande	**CQ**	Niveau Compétent
☞	Arme à 1 main	*	Cf. Chapitre 4 Descriptions des Armes	**EX**	Niveau Expert
☞☜	Arme à 2 mains, perte initiative	**	Cf. Chapitre 5 Descriptions des Armes individuelles	**MS**	Niveau Maître
⊙	Bouclier peut être utilisé avec	✓	Arme peut être utilisée contre une charge	**Nul**	Dégâts insignifiants
↣	Arme à Projectile	**po**	Coût en pièces d’or	**d**	Type de mort à jeter
★	Arme de mêlée, peut être lancée	**pa**	Coût en pièces d’argent	**-**	Non applicable
-CA/	Bonus à la CA sur un nombre d’attaques/round	**DV**	Dés de vie	**c/m/l**	Courte/Moyenne/Longue portée
Save	Modificateur à la sauvegarde contre cet effet d’arme	§	Consulter Table: Effets Spéciaux pour les détails	**autre**	Consulter Descriptions des Effets Spéciaux

Comment Lire la Table de Maîtrise des Armes

Les colonnes de la table fournissent les informations suivantes.

Arme : Cette colonne donne non seulement le nom de l'arme mais aussi de nombreux autres détails sur son usage. Comparer les symboles sous le nom à la liste des abréviations annotées en bas de la table.

Niveau : Cette rubrique signifie « Niveau de Maitrise ». Chaque arme a des statistiques pour chacun des cinq niveaux de maîtrise. Si votre personnage a un niveau de maîtrise Expert avec épée normale, il vérifie l'entrée pour épée normale dans cette colonne et passe ensuite à la ligne intitulée « EX » (pour Expert).

Portées : Cette colonne indique la portée de l'arme lorsqu'elle est lancée ou jetée. Toutes les armes n’ont pas de portées répertoriées. Noter que la portée de l'arme augmente à chaque nouveau niveau de maîtrise.

Dégâts : Cette colonne indique les dégâts infligés par l'arme.

Les dégâts augmentent également à chaque nouveau niveau de maîtrise. Cette colonne a souvent des entrées différentes pour « P » et « S », suivant que l'arme inflige des dégâts à une cible de type primaire ou secondaire.

Défense : Cette colonne indique les effets sur la classe d'armure du porteur de l’arme.

Effets Spéciaux : Cette colonne résume les capacités spéciales de l'arme, vous aurez besoin de lire le texte qui suit la table pour comprendre ce que ces signifient les annotations. Certaines armes ont en plus un symbole supplémentaire (« § ») dans cette colonne. Cela indique que ces armes ont des effets spéciaux au-delà de ceux des autres armes. Vous pouvez lire ce qui suit pour davantage d’informations sur ces armes.

Le Symbole « § »

Le blackjack, la sarbacane, les bolas, le filet et le fouet, sont répertoriés sur la *Table de Maitrise des Armes* avec un symbole « § » dans leur colonne « Effets spéciaux ». Cela signifie que vous devez vous référer aux tables d'effets spéciaux suivantes pour la description des effets supplémentaires sur leurs cibles.

Description des Effets Spéciaux

Les effets spéciaux listés pour les armes dans la *Table de Maîtrise des Armes* sont décrits ici et classés par ordre alphabétique pour plus de commodités.

Assommer : La cible est inconsciente pour 1dl00 rounds.

Aucun Malus de Main Gauche : Si la campagne utilise les règles optionnelles de combat à deux armes (voir Chapitre 8 et consulter le MD), le ceste ne subit pas de malus de -4 ou de -1 du niveau de maitrise lorsqu'il est utilisé dans la main secondaire. Si le personnage utilise deux cesti, il peut frapper avec les deux armes avec la même chance de succès.

Balayage : Au lieu de faire une attaque normale, le porteur de cette arme peut tenter d'accrocher et de faire chuter un ennemi. L'attaquant doit réussir un jet d’attaque pour toucher. Il inflige alors le minimum de dégâts possible de l'arme. La cible doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ou tomber. Un bonus de +4 aux jets d'attaque s'appliquent lorsque vous attaquez un ennemi déjà au sol. Un ennemi au sol a également un malus de -4 à tous les jets de sauvegarde et un malus de -2 pour les jets d'attaque tant qu’il est au sol. Un personnage peut se relever en un round.

Bris : Chaque fois que le porteur d'un bouclier à armes ou son ennemi obtiennent le nombre exact nécessaire pour toucher, il y a une probabilité que l'une des lames du bouclier se brise. Avec un résultat de 5 ou moins sur 1d10, c’est le cas.

Charge : Si le porteur charge de 20 mètres ou plus et touche sa cible, la cible subit le double de dégâts.

Défense contre la Charge : Si le porteur réalise qu’un ennemi le charge, il peut se défendre avec cette arme. Une charge a lieu lorsqu’un ennemi se précipite sur le porteur de 20 mètres (ou plus) ce round.

Si l'arme du défenseur touche l'ennemi le chargeant, il inflige des dégâts doublés.



Double Dégâts : Sur un jet naturel du/des numéro(s) indiqué(s), l'arme inflige le double de dégâts.

Délai : La cible touchée par cette arme doit faire un jet de sauvegarde ou perdre l'initiative le round suivant. Si le type de jet de sauvegarde n'est pas spécifié, c'est un jet de sauvegarde contre la paralysie. Pour les attaques à projectiles, cet effet ne se produit qu'aux portées indiquées.

Désarmement : Le porteur de cette arme peut tenter de désarmer un ennemi au lieu de faire une attaque normale. L'attaquant doit réussir un jet d'attaque pour toucher. La cible peut garder son arme en réussissant un jet inférieur ou égal à sa Dextérité sur 1d20. Si l'attaquant a l'option Désarmement, la cible ajoute un malus de +5 à son jet de dé de Dextérité. Le MD doit décider des scores de Dextérité des PNJ et des monstres ou bien supposer un score de Dextérité de 11. De plus, pour chaque niveau de maîtrise de l'attaquant au-delà de base, la cible a un malus de +1 à son jet contre sa Dextérité.

Deuxième Attaque : Le porteur est capable de faire une deuxième attaque avec ce bouclier à armes tout en ayant une autre arme à une main dans l'autre main. Cette deuxième attaque est faite sans malus.

Déviation : En plus de toutes les attaques, le porteur de cette arme peut tenter de dévier chaque round le nombre indiqué d'attaques au corps à corps et avec une arme de jet. Pour dévier chaque attaque, le personnage doit réussir un jet de sauvegarde contre Rayon Mortel.

Embrochement : Si la cible n'a pas plus que le nombre de dés de vie indiqué, le porteur de cette arme peut décider de l'embrocher au lieu de la toucher normalement. Une attaque normale consiste à frapper la cible et à retirer le trident pour attaquer de nouveau. Avec l'embrochement, l'agresseur enfonce son trident dans la cible et le tort de manière à qu'il soit difficile à extraire. Une fois que l'arme l'a embrochée, elle est coincée et restera bloquée pour ld4 + 4 (5-8) rounds, après quoi les mouvements de la cible lui permettent de se libérer. À chaque round, la cible embrochée subit automatiquement 1d6 points de dégâts.

Enchevêtrement : Une cible enchevêtrée ne peut ni attaquer, ni lancer de sorts, ni se déplacer. La cible doit réussir un jet de sauvegarde contre rayon mortel à chaque round pour se dégager.

Enflammé : Le feu a une probabilité d'enflammer ce qu'il touche si inflammable. La probabilité est égale à 5% (jet sur 1dl00) par point de dégâts infligé chaque round. Si un objet s'enflamme, il brûle pendant 1d6 rounds causant 1d4 points de dégâts à chaque round.

Étourdissement : Si la cible est à peu près de la même taille que l'attaquant ou plus petite, elle est étourdie si elle échoue sur son jet de sauvegarde contre rayon mortel. Une cible étourdie se déplace alors à un 1/3 de sa vitesse et ne peut ni attaquer, ni jeter de sorts. Elle subit également un malus +2 à la classe d'armure et de - 2 aux jets de sauvegarde. Elle doit réussir un jet de sauvegarde contre rayon mortel pour se remettre de l'effet d'étourdissement. Pour les armes à projectiles, cet effet se produit dans les plages de portées spécifiées.

Étranglement : Si l'attaquant touche sur un jet naturel avec le/les numéro(s) indiqué(s), la cible doit réussir un jet de sauvegarde contre rayon mortel ou est immédiatement paralysée et meurt en ld6+2 (3-8) rounds à moins d'être secourue. Si la cible se libère, elle survit mais reste paralysée pendant 2d6 (2-12) rounds.

Ralentissement : La cible est ralentie et se déplace et attaque à seulement la moitié de sa vitesse normale. Elle ne peut lancer aucun sort tant qu'elle est ralentie.

Mort : La cible tombe à 0 point de vie.

Paralysie : La paralysie fige une créature sur place pendant 1 à 6 tours. Une créature paralysée est consciente de ce qui se passe mais ne peut ni bouger, ni attaquer, ni parler, ni lancer des sorts. Tout sort de guérison peut annuler les effets de la paralysie mais ils ne guérissent pas les dégâts en plus de supprimer la paralysie.

Poison : Voir les *Tables d'Effets Spéciaux* 1et 3 pour les effets.

Table des Effets Spéciaux 1: Sarbacane et Filet

		Résultats d'un Échec au Jet de Sauvegarde	
Niveau ou DV de la Cible	**Bonus au Jet de Sauvegarde**	**Sarbacane**	**Filet**
1 ou moins	Aucun	Mort	Enchevêtrement
1+1 à 3	+1	Perte de 75% des PV + Paralysie	Enchevêtrement
3+1 à 6	+2	Perte de 50% des PV + Paralysie	Ralenti
6+1 à 9	+3	Perte de 50% des PV	Ralenti
9+1 à 12	+4	Perte de 25% des PV	Délai
12+1 à 16	+5	Perte de 25% des PV	Délai
16+1 et plus	+5	Perte de 10% des PV	Délai
Sauvegarde:		Poison	Rayon Mortel

Table des Effets Spéciaux 2: Blackjack

		Résultats d'un Échec au Jet de Sauvegarde		
Niveau ou DV de la Cible	**Bonus au Jet de Sauvegarde**	**Base/Compétent**	**Expert/Maître**	**Grand Maître**
1 ou moins	Aucun	Assommé	Assommé	Assommé
1+1 à 3	+1	Assommé	Assommé	Assommé
3+1 à 6	+2	Étourdi	Assommé	Assommé
6+1 à 9	+3	Étourdi	Étourdi	Assommé
9+1 à 12	+4	Délai	Étourdi	Étourdi
12+1 à 16	+5	Délai	Délai	Délai
16+1 et plus	+5	Délai	Délai	Délai
Sauvegarde :		Rayon Mortel	Rayon Mortel	Rayon Mortel

Table des Effets Spéciaux 3: Bolas et Fouet

		Résultats d'un Échec au Jet de Sauvegarde		
Niveau ou DV de la Cible	**Bonus au Jet de Sauvegarde**	**Base/Compétent**	**Expert/Maître**	**Grand Maître**
1 ou moins	Aucun	Enchevêtré	Enchevêtré	Enchevêtré
1+1 à 3	+1	Enchevêtré	Enchevêtré	Enchevêtré
3+1 à 6	+2	Ralenti	Enchevêtré	Enchevêtré
6+1 à 9	+3	Ralenti	Ralenti	Enchevêtré
9+1 à 12	+4	Délai	Ralenti	Ralenti
12+1 à 16	+5	Délai	Délai	Ralenti
16+1 et plus	+5	Délai	Délai	Délai
Sauvegarde :		Rayon Mortel	Rayon Mortel	Rayon Mortel

Descriptions des Armes Particulières

Certaines des armes de la *Table de la Maîtrise des Armes* sont marquées d'un ou deux astérisques. Lorsqu'une arme est marquée d'un astérisque (*), se reporter aux descriptions d'armes du précédent chapitre pour connaître ses caractéristiques particulières. Si une arme est marquée de deux astérisques (**), cette arme est décrite ci-dessous. Les armes sont classées par ordre alphabétique pour plus de commodité.

Armes d'Hast, autres : Le précédent chapitre mentionne que les caractéristiques de la hallebarde, de la pique et de la hache pourraient être combinées pour spécifier les autres types d'armes d'hast mentionnés. Ceci est une règle optionnelle à utiliser si le MD le souhaite. Ces armes d'hast supplémentaires sont détaillés comme suit :

Anicroche : Cette arme utilise les statistiques de la hache d'hast et les scores de déviation. De plus, l'anicroche a la capacité de balayage d'une hallebarde.
Bardiche : Cette arme d'hast utilise les statistiques de la hallebarde mais a également les capacités de déviation de la pique. La bardiche peut être utilisée contre une charge.
Guisarme : Cette arme d'hast utilise des statistiques de la pique et les scores de déviation. La guisarme a aussi la capacité de balayage d'une hallebarde.
Glaive : Cette arme utilise les statistiques de la hache d'hast et les scores de déviation. Le glaive provoque doubles dégâts comme une dague. Cette arme peut être utilisée contre une charge.
Hache de Lochaber : Cette arme d'hast suit toutes les règles de la hallebarde, mais elle peut aussi étourdir aux deux niveaux de maîtrise les plus élevés.
Pertuisane : Cette arme suit toutes les règles de la pique, mais elle peut aussi désarmer. Cette arme peut être utilisée contre une charge.
Ranseur : Cette arme d'hast utilise les statistiques de la hallebarde et les scores de déviation. La ranseur peut également être utilisée pour désarmer au niveau Compétent et au-dessus. Cette arme peut être utilisée contre une charge.
Spetum : Cette arme utilise des statistiques de la pique et les scores de déviation. Le spetum peut également désarmer à la maîtrise Compétent ou supérieure. Il peut être utilisé contre une charge.
Spontoon : Cette arme d'hast utilise les statistiques de la lance, mais ne peut pas être lancée. Elle utilise la déviation d'une hallebarde. Le spontoon double les dégâts comme une dague et peut être utilisée contre une charge.
Vouge : Cette arme utilise les statistiques de la hache d'hast, mais inflige +2 points de dégâts supplémentaires. Le vouge utilise les scores de déviation d'une hallebarde. Il peut infliger le double des dégâts comme une dague.

Sarbacanes : Une cible touchée par un fléchette empoisonnée tirée par quelqu'un de niveau de maitrise Compétent ou supérieur effectue ses jets de sauvegarde avec un malus. Le maître d'armes sait tirer avec efficacité dans les veines, les artères et les autres zones critiques, instillant ainsi le poison plus rapidement dans la circulation sanguine.

Armes Rarement Lancées

Certaines armes répertoriées dans la *Table de Maîtrise des Armes*, bien que normalement utilisées en mêlée, peuvent être lancées par un utilisateur de niveaux de maitrise élevés dans des situations désespérées.
Pour lancer ces armes, l'attaquant doit faire un jet d'attaque normal modifié par son bonus ou malus de Force (pas par Dextérité).
Comme la manœuvre est inattendue, l'attaquant vérifie d'abord si son ennemi est surpris (un jet de 1 ou 2 sur 1d6).
Si la cible n'est pas surprise, la cible effectue un jet de sauvegarde contre rayon mortel pour réduire les dégâts de moitié.
Si elle est surprise ou si elle rate son jet de sauvegarde, elle subit tous les dégâts de l'attaque.

Utilisation Rétroactive de la Maîtrise des Armes

Si la campagne a déjà commencé mais que le MD souhaite ajouter la maîtrise des armes, ce n'est jamais trop tard.
Le MD commence par examiner attentivement chaque personnage. Ils ont souvent certaines armes préférées. En se basant sur les préférences du personnage, ce seront alors les armes pour lesquelles le personnage a acquis des maîtrises d'armes, tandis que la connaissance du bon usage d'autres armes s'est estompée faute d'utilisation.
Le MD peut alors donner au personnage le nombre de choix d'armes approprié à sa classe et à son niveau d'expérience. L'arme qui est la marque personnelle du personnage peut être achetée jusqu'à un niveau de maitrise Expert, celles que le personnage utilise régulièrement jusqu'à un niveau de maîtrise Compétent et celles que le personnage utilise de manière efficace mais plus occasionnellement jusqu'à un niveau de maîtrise de Base. Si le personnage a encore des choix d'armes restants, son joueur peut les assigner à sa guise en achetant des niveaux de maîtrise de base pour d'autres armes mais jamais de niveaux supérieurs.
Lors de l'adaptation de ces règles dans une campagne existante, le MD ne doit pas permettre à un personnage d'acheter une compétence d'arme au-dessus du niveau Expert à moins que le personnage soit de niveau 24 ou plus et ne doit pas permettre à un personnage d'acheter une compétence d'arme au-dessus du niveau Maître à moins que le PJ soit déjà de niveau 30 ou plus.
Consulter le paragraphe « Changement de Réalité » du Chapitre 13 pour d'autres suggestions sur comment faire face aux changements rétroactifs dans une campagne.

Monstres Armés

Les monstres peuvent utiliser les règles de maîtrise des armes s'ils utilisent habituellement des armes pour attaquer. Tout comme avec les personnages joueurs, un monstre doit trouver un entraineur désireux de lui enseigner. Son niveau de maitrise maximum possible est déterminé par son Intelligence, comme indiqué dans la *Table : Limites de Maîtrise des Monstres Armés*. (Voir le Chapitre 13 pour des conseils sur les scores d'Intelligence des monstres.)
Noter que seuls les humains et les demi-humains peuvent devenir Grands Maîtres, les monstres ne le peuvent pas.

Table : Limites de Maîtrise des Monstres Armés

Intelligence du Monstre	Niveau Maximum de Maîtrise
≤11	Base
12-15	Compétent
16-17	Expert
18+	Maître

Compétences Générales

Les compétences générales sont des capacités que les personnages peuvent utiliser dans la campagne. Il y en a de nombreuses mais un personnage n'en a que quelques-unes et ses compétences aident donc à le rendre plus original et plus utile dans certaines situations d'aventure.
L'utilisation des Compétences Générales est optionnelle. Si le MD ne souhaite pas les utiliser dans sa campagne, il n'en a pas l'obligation.

Compétences de Base

Tous les personnages de niveau 1 commencent avec quatre compétences « vides », appelées emplacement. Lorsqu'une compétence est choisie, elle cesse d'être un emplacement. Les personnages qui ont une intelligence au-delà de 12 commencent avec plus de quatre emplacements de compétences. Si le personnage a une Intelligence de 13 à 15, il obtient 1 emplacement de compétence supplémentaire, de 16 à 17, 2 emplacements supplémentaires et de 18, 3 de plus.
Différents facteurs déterminent quelles compétences sont choisies pour remplir les emplacements du personnage.
Le joueur peut choisir de remplir certains ou tous ses emplacements de compétences disponibles. Sinon le MD peut insister pour que le joueur sélectionne certaines compétences appropriées suivant l'historique du personnage que le joueur a créé.

Comment Utiliser les Compétences

Chaque compétence est basée sur l'une des caractéristiques du personnage (Force, Dextérité, Intelligence, Sagesse, Constitution et Charisme).
Chaque fois que le MD estime qu'une compétence d'un personnage est appropriée à une situation de jeu, il lui demande de lancer 1d20 contre le



score de la caractéristique correspondante.
C'est ce qu'on appelle un jet de compétence ou vérification de compétence.
Si le résultat du 1d20 est égal ou inférieur au score de la caractéristique, l'utilisation de la compétence réussit. Un 20 est toujours un échec, quelle que soit la valeur des chances de succès.

Exemple : Si le personnage monte à cheval et que ce dernier est soudain effrayé et commence à ruer, le MD décide que la compétence du personnage *Équitation* est appropriée dans cette situation.
Le joueur lance 1d20 contre sa caractéristique (Dextérité). Si la Dextérité du personnage est de 15, le joueur n'a qu'à obtenir un 15 ou moins pour obtenir un succès avec sa compétence d'équitation.
Réussir son jet de compétence permet normalement au personnage d'accomplir la tâche à laquelle il s'essaie.
Par exemple, si un personnage essaie de pister un animal à travers la forêt et qu'il réussit son jet de compétence *Pistage*, alors il est capable de suivre les traces de sa proie.

Exemples de Compétences

La *Table d'Exemples de Compétences* répertorie un certain nombre de compétences appropriées à la plupart des campagnes de D&D®. Les joueurs peuvent ajouter des compétences à cette liste avec l'accord du MD qui déterminera quelle caractéristique est adéquate.

Description des Compétences

Les compétences répertoriées dans la *Table des Exemples de Compétences* sont décrites ici et sont classées par ordre alphabétique par commodité. La caractéristique contre laquelle se fait le jet de compétence est indiquée dans la table.

Acrobaties : Le personnage peut effectuer des prouesses acrobatiques impressionnantes, en équilibre sur des cordes et des fils tendus, etc. Un jet de compétence réussi est requis pour effectuer un exploit acrobatique et un échec peut entraîner la chute du personnage. Une réussite permet à un personnage de réduire de 3 mètres les effets d'une chute. Un MD peut accorder à un personnage possédant *Acrobaties* un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les pièges mécaniques où l'agilité l'aiderait, comme les trappes qui se dérobent. De nombreux artistes, Voleurs et Guerriers agiles possèdent cette compétence. Cette compétence n'est pas équivalente aux capacités acrobatiques d'un Mystique dont on suppose qu'il possède déjà cette compétence et n'a donc pas à l'acheter.

Alchimie : Cette compétence permet de reconnaître et d'identifier les substances alchimiques communes, les potions et les poisons. Un succès sur son jet de compétence permet à un personnage de créer une potion antidote pour un type spécifique de poison, si le MD l'autorise dans sa campagne.

Allumer un feu : C'est la capacité d'allumer un feu sans amadou. Un personnage avec un briquet d'amadou et cette compétence est capable de démarrer un feu automatiquement (pas de jet nécessaire) dans des conditions ordinaires. Si le personnage essaie de faire un feu sans briquet, il finira peut-être par réussir s'il obtient un 1 ou un 2 sur 1d6 à chaque round. Si le personnage essaie d'allumer un feu dans des conditions défavorables (vents violents ou en utilisant du bois mouillé), il doit faire un test de compétence avec des malus déterminés par le MD.

Alpinisme : Cela ne remplace pas la faculté spéciale Escalade du Voleur. C'est la capacité à escalader à l'aide de cordes, de pitons et tout autre outil d'escalade. Un personnage qui a la compétence *Alpinisme* sait utiliser un tel équipement pour grimper aux parois difficiles des montagnes et des falaises, et sait créer une cordée pour permettre à ses amis moins aguerris de le suivre.

Art : C'est la compétence pour créer un objet d'art. Il y en a plusieurs types (peinture, sculpture, sculpture sur bois, mosaïque, etc.). Le joueur doit spécifier l'art que son personnage pratique.
Il peut prendre la compétence plusieurs fois et être compétent dans plusieurs formes différentes d'art. Les compétences artistiques peuvent être utilisées pour améliorer la réaction des PNJ lors d'une fête si l'artiste peut présenter à un PNJ son portrait ou sa sculpture. En cas de jet de compétence

Table d'Exemples de Compétences

Compétences de Force
Intimidation
Lutte
Muscle

Compétences d'Intelligence
Alchimie
Allumer un feu
Art (choisir le type)
Artillerie
Artisanat (choisir le type)
Cartographie
Chasse
Connaissance de la nature
Connaissances (choisir le type)
Construction navale
Déguisement
Géographie planaire
Ingénierie
Ingénierie magique
Langue (choisir le type)
Lecture labiale
Magies alternatives
Mimétisme
Navigation
Pièges
Pistage
Profession (choisir le type)
Savoir-Faire
Sciences (choisir le type)
Signalisation (choisir le type)
Soin
Soin vétérinaire
Survie (choisir le terrain)
Tactiques militaires

Compétences de Sagesse
Bravoure
Cérémonie (choisir l'immortel)
Détecter la tromperie
Dressage d'animaux (choisir le type)
Jeu d'argent
Loi et justice (choisir la culture)
Mysticisme
Sens du danger
Spéléologie

Compétences de Dextérité
Acrobaties
Alpinisme
Équitation (choisir le type)
Évasion
Furtivité (choisir le terrain)
Orientation
Pilotage (choisir le type)
Tir à l'aveugle
Tir rapide
Tricherie
Vigilance

Compétences de Constitution
Dégustation de nourriture
Endurance

Compétences de Charisme
Chant
Commandement
Jeu d'acteur
Marchandage
Musique (choisir le type)
Narration
Persuasion
Tromperie

réussit, l'artiste reçoit un bonus de + 2 à la réaction. Le joueur peut choisir pour son personnage de baser sa compétence Art sur la Sagesse plutôt que sur l'Intelligence.

Artillerie : Un personnage doit posséder cette compétence s'il désire commander un équipage de pièce d'artillerie (catapulte ou trébuchet). Il n'a pas à faire son jet de compétence à chaque tir, posséder simplement la compétence est suffisant. Le MD peut en revanche lui demander un jet de compétence à chaque fois que le personnage ou l'équipage vise une nouvelle cible car la compétence permet au personnage de réaliser tous les calculs nécessaires à une trajectoire pertinente, aux distances et aux poids des projectiles.
Sinon, cette compétence permet au personnage de superviser la construction et la réparation de toutes les variétés d'engins de siège. Le personnage ne peut pas savoir à la fois comment construire et comment exploiter efficacement les engins de siège à moins qu'il ne prenne cette compétence deux fois.

Artisanat *(choisir le type)* : Le personnage connaît un type d'artisanat comme l'armurerie, l'archeterie, le tatouage, la maroquinerie, la fabrication d'armes, etc.
Le personnage doit choisir le type d'artisanat auquel la compétence se rapporte et peut bien sûr dépenser plus d'emplacements pour connaitre plusieurs types de savoir-faire artisanal.
Le personnage peut gagner sa vie avec cette profession et, sur un jet réussi, peut donner son expertise sur les sujets relevant de sa compétence.

Bravoure : Sur un jet de compétence réussi, le personnage peut résister à tous les effets magiques de peur. Un PNJ utilisant cette compétence avec succès ignore les tests de Moral ou les effets de compétences comme Intimidation.

Cartographie : Un personnage qui possède cette compétence peut comprendre et dessiner des cartes même s'il ne sait ni lire, ni écrire. La compétence permet au personnage de comprendre des cartes simples sans jet de compétence.
Le personnage doit faire des jets de compétence pour interpréter ou rédiger des mises en page compliquées ou pour cartographier une zone de mémoire. Cette compétence n'est pas indispensable pour cartographier un donjon que les personnages explorent. Un personnage qui cartographie mais ne sait pas lire, ne peut évidemment pas comprendre les mots sur une carte.

Cérémonie *(choisir un Immortel spécifique)* : Un personnage avec cette compétence sait comment honorer un Immortel par un rituel et une cérémonie. La compétence permet à un Clerc d'effectuer les rituels traditionnels de son ordre clérical et peut même (si le MD le permet) permettre à un personnage de gagner l'attention d'un Immortel (par la prière fervente, le jeûne, des sacrifices de biens, etc.).
Cette compétence comprend la connaissance de la conduite à tenir et des rituels qui plaisent à l'Immortel.
Dans les premiers jeux D&D®, cette compétence était souvent appelée « Honneur ».

Chant : C'est la capacité à savoir chanter. Un personnage peut gagner sa vie avec cette compétence et (s'il est assez bon) peut devenir un artiste ou un barde célèbre.

Chasse : C'est la capacité de localiser, traquer et chasser le petit et le gros gibier à l'arc, à la fronde ou à la lance. Un jet de compétence réussi donne au personnage un bonus de +1 pour toucher avec un arc, une fronde ou un javelot une cible non consciente de sa présence dans un environnement extérieur calme. La compétence n'est pas utilisable dans la plupart des situations de combat.
Le personnage peut automatiquement trouver à se nourrir pendant une longue période s'il est dans une zone assez riche en gibier et s'il possède une arme à projectile, une lance ou un javelot. Dans les régions normalement pauvres en gibier, il doit faire un jet de compétence avec un malus (déterminé par le MD). S'il essaie de chasser pour plus lui-même, il doit faire un jet de compétence et il subit un malus de -1 par personne supplémentaire. Il doit faire un jet de compétence chaque jour et un échec indique qu'il n'a pas trouvé assez de nourriture pour tout le monde ce jour-là.
Un personnage avec cette compétence chasse sans jet de compétence suffisamment de gibier dans les zones riches (même en mouvement) et utilise son jet de compétence pour déterminer sa réussite pendant des journées entières passées à la recherche de gibier.

Commandement : Un jet de compétence réussi ajoute + 1 au moral de tous les PNJ sous le contrôle du personnage. Elle peut également être utilisée pour convaincre d'autres PNJ qu'ils devraient suivre les ordres du personnage. Le MD peut décider que tout PNJ qui a une bonne raison de ne pas suivre le chef réussit à résister à cette compétence automatiquement. Contrairement à *Intimidation*, *Commandement* n'intimide pas, ne contraint pas ou ne rend pas hostiles les PNJ lorsque la compétence est utilisée sur eux.

Connaissance *(choisir le type)* : Le personnage est un expert dans un domaine d'étude tel que la culture ou géographie d'un territoire, l'histoire, les légendes, la théologie, etc. Un personnage peut généralement gagner sa vie avec cette compétence ou agir en tant qu'expert en la matière.
Avec un jet réussi, il peut faire un commentaire avisé.
Le personnage optant pour cette compétence doit spécifier quelle sorte de connaissances il acquiert. Un personnage peut sélectionner plusieurs compétences de connaissances avec à chaque fois un domaine d'études spécifique.

Connaissance de la Nature : Cette compétence est la connaissance des formes de vie animales et végétales communes d'un terrain spécifique : désert, forêt, jungle, montagne/colline, haute mer, plaines ou arctique.
Le personnage peut choisir plusieurs compétences en dépensant un emplacement de compétence pour chaque terrain différent qu'il souhaite connaitre. Cette compétence donne au personnage la connaissance des plantes comestibles et vénéneuses, des herbes et des signes de danger non naturel (comme un calme inhabituel, l'absence d'une faune et flore typique, un comportement animal bizarre, etc.). Lorsque le personnage utilise cette compétence dans son territoire natal, il reçoit un bonus de -2 au jet de compétence. Quand il l'utilise en territoire très semblable à son territoire natal, il ne reçoit aucun bonus et moins le territoire ressemble à celui de sa terre natale, plus le malus au jet de compétence qu'il reçoit augmente, jusqu'à un +4.

Construction Navale : C'est l'art de concevoir et de construire des navires. Il permet à un personnage de superviser la construction de navires de qualité professionnelle, qu'ils soient construits manuellement ou à l'aide de la magie. La compétence *Construction Navale* permet aussi aux personnages d'évaluer les navires qu'ils rencontrent, de déterminer qui les a construits et quand, etc.

Déguisement : C'est la capacité de se déguiser pour ressembler à quelqu'un d'autre. Un jet de compétence réussi est nécessaire pour chaque personnage ou groupe de personnages que le personnage déguisé essaie de tromper avec son déguisement. La cible que le personnage déguisé essaie de tromper doit faire un Jet de Sagesse contre le jet de Déguisement afin de se rendre compte du déguisement.
Voir « Utilisation des Compétences contre les Uns les Autres » à la fin de ce chapitre.

Dégustation de Nourriture : C'est la capacité de goûter les aliments et l'eau pour voir s'ils sont comestibles. Ainsi, le personnage peut éviter de souffrir d'intoxication alimentaire en goûtant soigneusement sa nourriture d'abord. Cette capacité ne détecte pas les poisons ajoutés à un plat à moins que le MD décide que le poison ait un goût (auquel cas il est peut-être trop tard).

Détecter la Tromperie : Il s'agit de la capacité de reconnaître le comportement trompeur d'un PNJ. Cela ne révèle pas la vérité ou la fausseté de propos spécifiques, les motivations de l'orateur, ou la nature exacte de la tromperie. Cette compétence ne fait qu'avertir le personnage de se méfier du PNJ trompeur. La MD fait le jet de compétence pour le personnage et l'informe du résultat. La compétence ne fonctionne pas sur personnages joueurs.

Dressage d'Animaux *(choisir le type)* : Le personnage sait comment élever, dresser et prendre soin d'un type d'animal donné.
L'animal peut apprendre quelques tours ou instructions simples. Un personnage qui veut dresser plusieurs types d'animaux différents doit choisir cette compétence plus d'une fois, *Dressage de Chevaux* est une compétence, *Dressage Canin* en est une autre. Cependant, un dresseur de chevaux peut entraîner n'importe quel type de cheval ou de poney et un dresseur de chiens peut dresser toute race de chien. Toute culture qui a tissé un lien fort avec un type d'animal aura de nombreux membres de cette communauté avec la compétence de *Dressage* de l'animal adéquat.

Endurance : Cette compétence donne au personnage la capacité d'effectuer une tâche fatigante pendant de longues périodes temps. Un jet de compétence réussi signifie que le personnage est capable de courir (ou tout autre tâche éreintante) pendant une heure sans s'effondrer. Le personnage doit réussir un autre jet pour chaque heure effectuée, avec un malus cumulable de +1 par heure supplémentaire. Une fois que le personnage a terminé sa tâche ou a échoué à un jet de compétence, il doit se reposer trois fois le temps passé.

Équitation *(choisir le type)* : Cette compétence comprend la connaissance des soins de base et de l'alimentation d'un animal de selle et la capacité à le contrôler dans des circonstances difficiles.
Des jets *d'Équitation* sont requis si un personnage essaie d'utiliser une arme en chevauchant un animal. Un échec signifie que la monture bouge trop pour que le personnage puisse utiliser l'arme. Chaque compétence *Équitation* permet au personnage de monter un type d'animal. Si un personnage veut savoir comment monter deux types d'animaux différents, il doit acheter deux compétences d'*Équitation* différentes. Les chevaux constituent un type d'animal, les aigles géants un autre.
Lorsqu'un personnage utilise sa compétence *Équitation* sur un animal non-adapté (par exemple, quand un cavalier essaye de monter un chameau), il subit un malus de +4 à son jet de compétence.
Lorsqu'un personnage sans compétence essaie de monter un animal, il doit faire un test de *Dextérité* avec un malus de +8 à son jet de dé. Cependant, un personnage n'a pas à faire de jet de dé sauf dans des situations difficiles, comme quand l'animal est effrayé. Sinon, il peut rester sur le dos de l'animal sans difficulté.

Évasion : Le personnage est souvent capable de se libérer lorsqu'il est attaché ou enfermé. Un jet de compétence réussi signifie que le personnage est capable de se débarrasser de ses liens. Un autre jet est nécessaire pour ouvrir une porte fermée. Le MD peut appliquer des bonus et des malus au jet selon la qualité des cordages et les nœuds, de la complexité de la serrure, du manque de outils de crochetage, etc.

Furtivité *(choisir le terrain)* : C'est une compétence assez similaire à la faculté du Voleur *Déplacement Silencieux*, mais avec quelques différences importantes.
Le personnage prenant la compétence *Furtivité* doit choisir un type de terrain adéquat à la compétence à partir de la liste suivante :
Ville/Extérieur ; Intérieur/Grottes ; Forêt/Jungle ; Plaines ; Désert ; Arctique et Montagnes/Collines.
La compétence fonctionne dans ce type de terrain uniquement. (Cependant, le personnage pourrait consacrer sept emplacements, un pour chaque type de compétence Furtivité.)
La *Furtivité Ville/extérieur* est utilisée dans les rues, dans les ruelles jonchées de poubelles, sur les toits et dans les endroits similaires. *Intérieur/Grottes* est utilisée dans les donjons et les catacombes, dans les cavernes et les grottes, et dans la plupart des espaces clos. Les autres types de terrain sont explicites.
Les humains, les demi-humains et les humanoïdes peuvent choisir la compétence *Furtivité*. Le personnage se déplace furtivement sur les terrains pour lesquels il a la compétence. Lorsqu'il essaie de se faufiler derrière quelqu'un ou lorsqu'il y a une chance qu'il soit entendu, il doit faire son jet de compétence. Si le MD ne pas veut pas que le PJ sache le résultat, il peut faire le test de compétence pour lui.

Géographie Planaire : Cette compétence donne au personnage une connaissance générale des Plans Primaire, Intérieur, Extérieur, Astral et Éthéré décrit ailleurs à la fin de cet ouvrage. Cette compétence comprend la connaissance des moyens de voyager à travers les Plans et les habitants ordinaires des Plans connus.

Ingénierie : C'est la compétence pour planifier, concevoir et construire de grandes constructions comme des maisons, des ponts, des barrages, etc.
À moins qu'elle soit construite sous l'œil d'un ingénieur compétent, toute structure, construite de la main de l'homme ou par la magie, s'effondre inévitablement ou subit divers problèmes.

Ingénierie peut également être utile pour évaluer tout bâtiment, de ses fondations à son toit : dans quel état est-il, quand et par qui il a été construit, etc.

Ingénierie Magique : C'est la capacité de reconnaître les principes de base de certains appareils magiques.
Cela n'inclut pas la connaissance pratique nécessaire à la conception ou à la fabrication d'objets magiques. Cela permet au personnage de reconnaître les objets magiques les plus courants sur un jet de compétence réussi mais ne permet pas de reconnaître des objets magiques rares ou de distinguer les objets piégés ou maudits, des objets sûrs.

Intimidation : C'est la capacité du personnage à intimider des PNJ pour les obliger à faire ce qu'il veut. Un succès signifie que les PNJ intimidés font ce que le personnage veut. Cette compétence ne peut pas être utilisée contre les PJ. Les PNJ intimidés seront peu susceptibles de devenir amicaux avec le personnage joueur intimidant.
L'utilisation de cette compétence signifie que le personnage menace, de manière implicite ou explicite par la violence, une cible récalcitrante. C'est pour cette raison qu'*Intimidation* est plus efficace contre les personnages de bas niveau et ne fonctionne pas du tout sur les PNJ de niveau 5 ou plus. Le MD peut également décider que la compétence est inefficace sur quelqu'un qui est manifestement dans une position plus forte ou plus élevée que le personnage. Par exemple, un jeune roi, même de niveau 1, entouré de ses gardes d'élite, est peu susceptible de se sentir menacé.

Jeu : C'est la possibilité de gagner de l'argent aux jeux (jeux de cartes par exemple) et aux paris. Cela implique des jeux honnêtes (la tricherie est une autre compétence) et un jet de compétence réussi augmente les chances de gain d'argent aux jeux.

Jeu d'acteur : C'est la capacité de gagner sa vie en tant qu'acteur de théâtre mais cela donne également la capacité d'incarner une personnalité différente ou montrer de fausses émotions. L'utilisation réussie de cette compétence permet à un personnage de raconter des mensonges convaincants sur une période de temps limitée.

Langage *(choisir le type)* : Voir « Règle optionnelle pour les Langues » plus loin dans ce chapitre.

Lecture Labiale : Pour utiliser cette compétence, le personnage doit voir les lèvres de la cible ou de la créature et comprendre le langage parlé. Un test réussi permet à un personnage de comprendre la conversation. Si le lecteur labial comprend la langue parlée, il peut comprendre les paroles des orateurs. La distance à la cible et la lumière disponible doivent être prises en compte, le MD doit appliquer au jet de compétence des malus pour les situations difficiles.

Loi et Justice : C'est la connaissance des lois et du système judiciaire d'une culture ou d'un pays donné. Le personnage qui souhaite être juge ou avocat doit sélectionner cette compétence. Chaque empire ou nation a ses propres codes, donc les personnages qui souhaitent connaître différentes lois devraient être amenés à choisir cette compétence plusieurs fois.

Lutte : En combat de lutte, un jet de compétence réussi donne au personnage un bonus de +1 à la lutte (voir les règles « Combat à Mains Nues » au Chapitre 8). Des scores de compétence plus élevés donnent des bonus, donc un personnage avec Lutte +1 recevrait un bonus + 2, et ainsi de suite.

Magie Alternative : Cette compétence accorde à un personnage une certaine familiarité avec les magies qui ne sont pas liées à la magie standard. Cela inclut la connaissance des capacités magiques de nombreuses créatures des Plans Primaires et Extraplanaires ainsi que les Immortels. Le MD détermine quels types de connaissances cette compétence procure dans sa campagne.

Marchandage : Un jet de compétence réussi permet à un personnage d'obtenir le meilleur prix pour des marchandises, des services ou des informations. Il n'est généralement pas possible de marchander pour obtenir beaucoup sans rien donner.

Mimétisme : C'est la capacité d'imiter les bruits d'animaux et les accents étrangers. C'est une compétence très utile dans la Nature Sauvage en particulier. Lorsque les personnages utilisent des codes ou des signaux de reconnaissance qui imitent le cri d'un hibou ou un bruit d'un autre animal, cette compétence leur permet d'imiter ces bruits de manière convaincante afin que l'ennemi ne soit pas automatiquement prévenu de la présence d'intrus dans la zone.

Muscle : Cette compétence est le fruit d'une expérience de travaux forcés et pénibles avec des charges lourdes. Le personnage sait diriger des groupes de travailleurs afin que leurs efforts soient le plus efficace possible. Ce personnage sait utiliser des machines simples telles que des cales, des poulies et des leviers. Sur un jet de compétence réussi, le personnage reçoit un bonus de + 2 sur ses jets de force pour des tâches comme l'ouverture de portes.

Musique *(choisir le type)* : Cette compétence permet de jouer d'un type d'instruments de manière habile. Le joueur choisit le type d'instruments que son personnage connaît et peut prendre la compétence plusieurs fois pour savoir jouer de différents types d'instruments. Les types d'instruments comprennent les instruments à cordes, les cuivres, les percussions, à vent, etc. Cette compétence est souvent prise en association avec *Chant*.

Mysticisme : Cette compétence, bien que similaire à *Cérémonie* (ci-dessus), est prise par des non-Clercs. Elle permet au personnage de connaitre instinctivement le meilleur plan d'action pour plaire aux Immortels. Un jet de compétence réussi, par exemple, signifie que le personnage reconnaît une idole dédiée à un Immortel et que les personnages doivent lui rendre hommage.

Narration : C'est la capacité de captiver un auditoire en racontant des histoires. Le personnage peut gagner sa vie comme conteur. S'il a aussi la compétence *Connaissances* dans le domaine de l'histoire, il peut être un conteur de l'histoire.

Orientation : En relevant les positions du soleil et des étoiles (ou de tout phénomène atmosphérique approprié à votre campagne), le personnage sait à peu près où il se trouve. Sur un jet de compétence réussi, avec d'éventuels modificateurs selon qu'il soit loin de sa terre natale et familier avec son

environnement, le personnage saura assez précisément où il se trouve.

Persuasion : C'est la capacité de persuader les PNJ de l'honnêteté et de la sincérité de votre personnage. C’est différent de la compétence *Tromperie* car l'orateur doit croire en ce qu'il dit. Un jet de compétence réussi signifie que l'auditeur croit en ce que l'orateur lui dit. Cela ne signifie pas que l'auditeur accepte les actions proposées par l'orateur. Le MD peut attribuer des modificateurs de + 1 à + 8 au jet de compétence si le public est hostile. C'est une compétence utile que doivent posséder les diplomates et les négociateurs.

Pièges : C'est la compétence pour construire des pièges pour capturer des animaux, des monstres et des intrus. Un jet de compétence réussi signifie que le piège fonctionne correctement. Le MD peut attribuer des modificateurs au jet de compétence en fonction du temps que personnage prend pour tendre le piège, la disponibilité de matériaux, etc...

Pilotage *(choisir le type)* : C'est l'équivalent de la compétence *Équitation* pour les voiliers. (Cela concerne également les grands navires volants tels que les vaisseaux aériens et les châteaux volants, si de telles choses sont présent dans une campagne.
L'utilisation d'objets magiques comme les tapis volants et les balais volants ne nécessitent la compétence *Pilotage*. Un personnage doit utiliser un emplacement de compétence *Pilotage* pour chaque type de navire, tel qu’ils sont définis dans la *Compétence Pilotage : Table des Types de Navires*. À ce titre, il devra donc dépenser plus d'un emplacement de compétence pour piloter plus d'un type de navire.

Pistage : Le personnage peut suivre des pistes. Le MD est libre de modifier les chances de succès selon les circonstances (âge de la piste, type de terrain, nombre de pistes suivies, et ainsi de suite).

Profession : Le personnage est accompli à un type de profession comme la politique, la cuisine, la gestion de patrimoine, scribe (le personnage doit être lettré), etc. Il peut gagner sa vie avec ses compétences et (sur un jet réussi) donner un commentaire avisé sur des sujets relevant de sa compétence. Le joueur doit indiquer quelle profession spécifique son personnage connait et il peut acheter plusieurs métiers.

Savoir-faire : Le personnage est très accompli dans un type de savoir-faire donné comme la maçonnerie, l'agriculture, l’exploitation minière, la taille de pierre, etc. Le personnage peut gagner sa vie avec ce savoir-faire. Avec un jet réussi, il peut interpréter les informations à la lumière de son Savoir-faire. Un personnage doit spécifier quel type de de savoir-faire il connaît et il peut sélectionner plusieurs compétences pour être compétent dans différents savoir-faire.

Sens du Danger : Un jet de compétence réussi signifie que le personnage détecte un danger. Le personnage ne connaît pas la nature ou la source du danger. Le MD, pas le joueur, fait le jet de compétence et il ne doit pas dire au joueur si c’est un échec ou une réussite à moins que ce ne soit une réussite (et qu’il y ait un danger présent).

Science *(choisir le type)* : Le personnage est un expert dans un domaine d’étude scientifique comme l’astronomie, la géologie, la métallurgie, etc. Un personnage avec cette compétence peut gagner sa vie, la plupart du temps en tant que spécialiste travaillant dans une grande ville. Le MD ne devrait pas autoriser cette compétence aux personnages appartenant aux cultures les plus primitives, mais elle est appropriée aux personnages des régions les plus civilisées du monde. Le joueur doit indiquer quel domaine scientifique son personnage maîtrise et peut acheter plusieurs fois la compétence *Science* pour de multiples disciplines.

Signalisation *(choisir le type)* : Un jet de compétence réussi permet au personnage de laisser des messages qui ne peuvent être compris que par un autre possédant la compétence *Signalisation* issu de la même culture, du même corps de métiers, de la même force militaire, ou de la même « école ». Par exemple, un personnage Nain avec la compétence *Signalisation* pourrait empiler des pierres sans que cela ne communique rien à la plupart des personnages, mais un autre personnage Nain avec *Signalisation* le reconnaîtrait comme un signal et pourrait l’interpréter. Lorsqu'un personnage prend une compétence *Signalisation*, il doit spécifier le type et la culture des signaux qui il va étudier et doit de plus avoir l’opportunité d’apprendre de tels signaux. Les types appropriés de signaux comprennent les signaux de trompette militaires, de drapeaux navals, de fumée, de tambour, etc.

Soin : C'est la capacité à soigner les blessures et à diagnostiquer les maladies chez les humains et demi-humains. Un jet de compétence réussi permet à un personnage pour redonner 1d3 points de vie à un personnage blessé. (Une compétence connexe, *Soin Vétérinaire*, permet le soin général des animaux et des monstres.) Cette compétence ne peut pas être utilisée sur un personnage blessé plus d'une fois pour soigner les mêmes blessures. Si le personnage reçoit de nouvelles blessures, la compétence *Soin* peut être appliquée dessus. La compétence est lancée contre l’ensemble des blessures, non contre chaque blessure individuelle.
Le terme « ensemble des blessures » fait généralement référence à tous les points de vie perdus par un personnage dans une situation de combat.
Si un soigneur obtient un 20 naturel, il inflige accidentellement 1d3 points de dégâts au patient et il ne peut plus traiter cet ensemble de blessures de nouveau.
Le jet de compétence réussi permet au guérisseur de diagnostiquer le type de maladie. De plus, un jet de 5 ou plus permet au personnage de déterminer si une maladie est d’origine naturelle ou magique.

Soin Vétérinaire : C'est la même chose que la compétence *Soin* (ci-dessus) mais pour les créatures qui ne sont ni humaines ni demi-humaines, en en d'autres termes, les non-humains, les monstres, les animaux normaux et ainsi de suite. Un personnage peut prendre cette compétence de l'une des deux manières : 1) en tant que compétence de soins vétérinaires

Compétence Pilotage : Table des Types de Navires

Type de Navires	Navires de cette catégorie
Petits bateaux	Barque, Dériveur, Canot, Raft
Galères	Petite, Grande, de Guerre, Drakkar
Voiliers	Goélettes, Transport de troupe
Vaisseaux aériens	Aéronef

généraux, ce qui veut dire qu'il fait son jet avec une malus de + 1 pour chaque type de créature qu'il soigne ou 2) en tant que compétence de soins vétérinaires spécialisés dans une classe de créatures spécifique (par exemple, les équidés). Le personnage avec un spécialisation soigne les créatures qui sont sa spécialité sans aucun malus mais subit un malus de + 2 pour toutes les autres créatures. (Un personnage peut prendre la compétence deux fois, une générale et une spécialisée. Il aurait sa liste de créatures est sa spécialité sans malus et n'aurait qu'un malus de + 1 lorsqu'il soigne les autres.) Un personnage avec la compétence *Soin Vétérinaire* qui essaye de soigner un humain ou un demi-humain fait un jet avec une malus de + 3.

Spéléologie : C'est une capacité à toujours savoir se repérer lors de l'exploration de grottes souterraines, de complexes de cavernes, de rivières souterraines, etc. Un personnage avec cette compétence connaîtra automatiquement l'itinéraire qu'il a pris pour arriver là où il est (s'il était conscient tout le temps). De nombreux Nains possèdent cette compétence.
La compétence *Spéléologie* peut également être utilisée dans un labyrinthe. Les tests de compétence sont nécessaires lorsque le personnage est désorienté. S'il est contraint de fuir pendant un long moment, il doit faire un test de compétence pour éviter de se perdre. (Un personnage sans cette compétence se perd automatiquement dans une telle situation.)

Survie *(choisir le terrain)* : Cette compétence permet au personnage pour trouver facilement de la nourriture (surtout des fruits et des légumes), un abri et de l'eau dans un type de terrain donné, parmi les suivants : Désert, Forêt/Jungle, Montagne/Colline, Pleine Mer, Plaines, Arctique.
Survie dans le Désert ne donne pas au personnage la capacité de survivre dans la forêt, il doit aussi prendre *Survie* en Forêt pour cela.
Un personnage avec la compétence Survie récolte automatiquement de quoi subsister dans la zone, même en mouvement. S'il essaie de subvenir aux besoins d'autres personnages, il doit faire un jet de compétence avec une malus + 1 à son jet de dé pour chaque personne. Le jet se fait chaque jour et l'échec indique qu'il n'a pas trouvé assez de nourriture pour tous ceux qu'il essaie de nourrir.

Tactiques Militaires : Cette compétence permet à un personnage d'interpréter les mouvements des forces ennemies et de mieux déplacer les siennes. Lors de l'utilisation de cette compétence, le joueur (et non le personnage) examine d'abord la situation et décide ce qu'il pense que l'ennemi va faire ou comment il devrait mettre en place ses unités. Le MD, et non le joueur, lance les dés du jet de compétence pour le personnage. Sur un jet réussi, le MD dira sincèrement au joueur si ses prévisions sont correctes. Si elles ne le sont pas mais que le jet a réussi, le MD donne alors quelques conseils au joueur. Si le jet est un échec, le MD annonce au joueur que son personnage n'est pas capable d'interpréter correctement les mouvements des troupes ennemies à son avantage. Le résultat du jet de compétence détermine les bonus ou malus des troupes lors des combats de masse.

Tir Rapide : Un jet de compétence réussi permet au personnage d'encocher et de tirer une flèche avec un bonus de + 2 à l'initiative individuelle.

Tir à l'Aveugle : Cette compétence est la capacité de tirer sur une cible sans pouvoir la voir et est généralement utilisée lorsque le personnage est dans l'obscurité ou lorsque la cible est hors de portée de sa vue ou de l'infravision. Le personnage doit pouvoir entendre la cible afin d'évaluer sa position.
Si le personnage réussit son test de compétence, il peut alors tirer sur la cible. Il lance son jet d'attaque pour toucher la cible sans les malus normalement liées à l'obscurité.

Tricherie : C'est la capacité de gagner aux jeux en trichant.
Chaque personnage avec lequel le tricheur joue peut faire un jet de compétence (*Tricherie* ou *Jeu* avec un malus de -1 ou un test d'Intelligence avec un malus -4, selon ce qui est le mieux) contre le jet de compétence tricherie du personnage.
Si un ou plusieurs des autres joueurs obtient un jet inférieur à celui du tricheur (voir « Utiliser les Compétences les Uns contre les Autres » dans ce chapitre), il détecte la tricherie.
Cette compétence est réservée aux personnages d'alignement chaotique.

Tromperie : C'est la capacité de persuader une personne de la « vérité » et de la sincérité de ce que l'orateur dit, malgré le fait que ce soit un mensonge. Une réussite au jet de compétence amène un PNJ à croire à une déclaration fausse ou à accepter une déclaration trompeuse comme honnête et sincère. Un échec indique que le personnage semble peu convaincant. Cette compétence ne peut être utilisée sur les personnages joueurs.

Vigilance : Un jet de compétence réussit permet au personnage de dégainer une arme sans perte de temps, d'éviter les effets de surprise, de se réveiller au moindre bruit suspect.

Règle Optionnelle des Langues

Avec la permission du MD, les personnages peuvent utiliser des emplacements de compétences pour apprendre davantage de langues.
Les langues supplémentaires sont une compétence basée sur l'Intelligence.
Pour chaque emplacement consacré à une nouvelle langue, le personnage peut parler la langue (pas nécessairement très bien) et peut la lire (s'il est assez intelligent pour lire ses langues habituelles). Les personnages obtiennent toujours gratuitement les langues auxquelles ils ont droit avec leur bonus d'Intelligence et leurs capacités raciales.
Les personnages ont du mal à parler ces langages obtenus par compétence. Un personnage comprend automatiquement quelqu'un qui parle lentement et simplement. Si le personnage écoute quelqu'un qui parle rapidement ou dans un registre technique, il doit faire son jet de compétence pour comprendre. Un échec signifie qu'il n'a pas compris ce qui a été dit. Il en va de même quand c'est le personnage qui essaie de parler. Il a des difficultés pour expliquer quelque chose rapidement, de compliqué ou de technique ou s'il est énervé ou excité. Il doit alors faire un jet de compétence pour se faire comprendre.

Améliorer les Compétences

Les compétences des personnages peuvent voir leur score augmenter. Utiliser simplement plus de choix de compétences pour améliorer votre compétence et le PJ obtiendra un +1 à son jet de compétence pour chaque choix de compétence ajouté à celle-ci.

Un choix de compétence peut être utilisé soit pour améliorer une compétence d'un point ou pour acheter une nouvelle compétence, pas les deux en même temps.

Exemple : Alaric n'a qu'un Charisme de 12, mais il veut être un leader naturel. À la place d'utiliser un seul choix de compétence pour acheter la compétence *Commandement*, il choisit d'en utiliser trois sur cette compétence.
Le premier choix lui donne sa compétence en *Commandement*, il doit obtenir moins de 12, son score de Charisme, pour tous les jets de compétence *Commandement*.
Ses deux choix de compétences supplémentaires lui octroient un + 2 supplémentaire (+1 pour chaque choix de compétence).
Ses jets de *Commandement* seront désormais faits sur 14 au lieu de 12.

Apprendre Davantage de Compétences

Votre personnage peut choisir d'acheter plus de compétences ou d'améliorer celles qu'il possède déjà. Tous les personnages obtiennent un nouvel emplacement de compétence tous les quatre niveaux d'expérience.
Ainsi, les humains obtiennent quatre emplacements (plus le bonus d'Intelligence) au niveau 1, puis un emplacement supplémentaire au niveau 5, un autre au niveau 9, un autre au niveau 13, etc. Consulter la *Table d'Acquisition d'Emplacement de Compétence (Humain).*
Au-delà du niveau 12, les Nains obtiennent un autre emplacement de compétence à 1.200.000 points d'expérience et un autre tous les 800.000 PX. Au-delà du niveau 10, les Elfes obtiennent un autre emplacement à 1.350.000 PX et un autre tous les 1.000.000 PX gagnés. Au-delà du niveau 8, les Petites-Gens obtiennent un autre emplacement à 300.000 PX et un autre pour tous les 1.200.000 PX gagnés au-delà.
Ces valeurs sont répertoriées dans la *Table d'Acquisition d'Emplacement de compétence (Demi-humains)*. Le MD peut simplement supposer que votre personnage rencontre un entraineur qui peut l'instruire dans la compétence ou bien le MD peut introduire un PNJ qui sera l'entraineur du personnage. Contrairement à l'apprentissage de la *Maîtrise des Armes*, le personnage n'a besoin d'aucun jet pour acquérir la compétence. Si le MD indique que la compétence est disponible pour les personnages du joueur, que celui-ci dispose d'un emplacement de compétence vide et a rencontré un entraineur, il peut apprendre la compétence.

Table d'Acquisition d'Emplacement de Compétence (Humain)

Niveau	Nombre d'Emplacement Gagné
1	4*
5	1
9	1
13	1
17	1
21	1
25	1
29	1
33	1
*Plus bonus d'Intelligence	

Note Importante au MD : Les monstres intelligents, tels que les orcs et les géants, peuvent également avoir des compétences. Le MD peut décider de n'attribuer des compétences qu'aux monstres qui ont des personnalités distinctes et des rôles à jouer au sein d'une campagne.

Compétences et Maître du Donjon

C'est la responsabilité du MD de veiller à ce que les joueurs n'abusent pas des compétences et obtiennent des résultats qui déséquilibrent totalement la campagne.
C'est aussi de sa responsabilité de récompenser les personnages qui utilisent intelligemment leurs compétences au cours de l'aventure.
Le MD décide quand un personnage peut tenter un jet de compétence et également du type d'effet que la compétence peut avoir dans une situation donnée. Le MD ne devrait pas demander aux personnages des jets de compétence répétitifs mais uniquement aux moments critiques de la partie.

Table d'Acquisition d'Emplacement de Compétence (Demi-humains)

Nain	Emplacement	Elfe	Emplacement	Petite-Gens	Emplacement
Niveau 1	4*	Niveau 1	4*	Niveau 1	4*
Niveau 5	1	Niveau 5	1	Niveau 5	1
Niveau 9	1	Niveau 9	1	300.000	1
1.200.000	1	1.350.000	1	+1.200.000	1
+800.000	1	+1.000.000	1		
*Plus bonus d'Intelligence					

Modificateurs : Bonus et Malus

Lorsque le personnage utilise une compétence, le MD peut souhaiter attribuer des modificateurs pour rendre le jet de dé du personnage plus facile ou plus difficile. Ces modificateurs sont fonction des circonstances.
Des circonstances qui rendent un travail un peu plus difficile justifient un malus de +1 ou +2 au résultat du jet de dé. Celles plus difficiles justifient un modificateur +3 ou +4. Des situations très compliquées, comme être aveuglé, courir sur le pont d'un navire pendant une violente tempête, etc. devraient induire un malus de +5, + 10, voire de + 15 au jet de dé.
D'autre part, les circonstances plus favorables, comme avoir tous les matériaux dont on a besoin, disposer de beaucoup de temps, etc. justifient des bonus positif (en fait des – 1, -2, etc.) au jet de dé et ce dans les mêmes proportions.
Le personnage a toujours une chance de réussite, quelle que soit la probabilité, tant que le MD dit que c'est possible. Un 1 naturel sur ld20 est un succès automatique, tout comme un 20 naturel est toujours un échec.

Gestion du Temps

Lorsque cela est important, le MD décide combien de temps nécessite chaque utilisation.
Le temps nécessaire à regarder les étoiles pour *Orientation* peut durer environ une minute, le temps qu'il faut pour fabriquer une lance supérieure, du manche à la tête, est de quelques jours et le temps passé pour un jet de *Pistage* nécessaire pour reconnaître les empreintes laissées par une créature peut être seulement d'une seconde ou deux.

Utilisation des Compétences à Plusieurs

Souvent, lorsque le jet de compétence d'un personnage a échoué, tous les autres personnages avec la même compétence s'écrie « Il a échoué ? Laisse-moi faire mon jet de compétence ! ». Ce n'est pas la bonne manière de procéder. Si le MD laisse tout le monde faire un jet de compétence pour une même tâche, statistiquement quelqu'un finir par réussir et il devient donc inutile d'avoir un système de compétence puisque chaque tâche sera

« automatiquement » (c'est-à-dire probablement) réussie.
Le MD doit plutôt décider que les circonstances qui ont conduit un personnage à échouer feront échouer tous les autres.
Par exemple, un personnage qui piste sa proie échoue à son jet et perd la piste. Le MD décide que c'est parce que la créature a grimpé aux arbres, qu'une pluie a effacé les traces, ou quoi que ce soit, qu'il n'y a plus de pistes à trouver. Par conséquent, les autres personnages ne peuvent pas faire leurs propres jets de compétence de *Pistage* dans ce cas précis, sauf pour confirmer le fait qu'il n'y a plus de pistes.
Cependant, il est parfois raisonnable de laisser les personnages utiliser leurs compétences ensemble pour résoudre une tâche.
Par exemple, lorsque deux soigneurs essaient de diagnostiquer une maladie, deux experts valent mieux qu'un. Les personnages peuvent choisir lequel d'entre eux est le plus à même de résoudre cette tâche dans cette situation donnée (habituellement le PJ avec la compétence la plus élevée), et ce PJ ainsi que ceux qui ont la compétence font un jet de compétence. Le MD utilise le jet du PJ le plus compétent et attribut un bonus - 1 à son jet pour chacun de ses alliés qui ont réussi leur jet et un malus de +1 pour tous ceux qui l'ont échoué. On ne peut jamais obtenir un bonus de plus de- 3 de cette façon mais il n'y a pas de limite aux malus qu'il peut recevoir si ses alliés loupent leurs jets de dé.

Utilisation des Compétences les Uns Contre les Autres

Parfois, des situations particulières se présenteront où deux les compétences sont en conflit. Un personnage avec *Tromperie* peut s'essayer sur un personnage avec *Détecter la Tromperie*, ou bien deux personnages peuvent avoir *Marchandage*. Lorsque le MD voit cette situation se produire, il peut demander aux deux parties le jet de compétence approprié.
Le personnage avec le jet réussi le plus bas gagne le duel. Lorsqu'un jet égal se produit, le MD analyse la situation et il peut leur faire relancer les dés pour une décision claire ou décider que la situation est inchangée.



Chapitre 6 : Le Mouvement



Ce chapitre recouvre toutes les informations nécessaires pour le mouvement dans le monde de D&D®. Utiliser les règles qui suivent, pour gérer le temps, le mouvement et les voyages terrestres, maritimes et aériens, contribue à ajouter du réalisme au jeu.

Le Temps

Le temps est géré quelque peu différemment dans D&D qu'il ne l'est dans la vraie vie. Le temps de l'expérience de jeu des joueurs est appelé « temps réel ».
Le temps comme le vivent les *personnages* est « le temps de jeu ». Dans les parties de D&D, le temps vécu par les personnages est généralement résumé. Une partie de D&D peut durer d'une heure de temps réel à douze heures (ou même plus avec des joueurs infatigable) mais ce temps réel peut représenter des jours ou des semaines de temps de jeu.
Le temps de jeu n'est pas toujours plus long que le temps réel.
Les combats et certaines scènes de roleplay peuvent prendre beaucoup plus de temps réel que de temps de jeu. Par exemple, cela peut prendre une demi-heure de temps réel pour jouer une bataille qui ne dure en fait que quelques minutes en temps de jeu.

Rounds, Tours et Jours

Le temps de jeu est divisé en rounds, tours et jours, comme décrit dans le texte suivant.

Round : Situations de danger immédiat, comme le combat ou ces secondes précaires où un personnage trébuche, tombe dans une fosse, s'agrippe aux rebords et regarde avec terreur les pointes empoisonnées en contrebas, sont normalement mesurée en rounds, chacun représentant 10 secondes de temps du jeu. Sauf lorsque les règles spécifient le contraire, chaque personnage peut effectuer une seule action pendant un round. Se débarrasser d'une épée, lancer un sort, effectuer un mouvement ou une autre action.

Tours : Situations légèrement moins intenses, telles que l'exploration précautionneuse d'un dangereux ensemble de catacombes, se faufiler dans un campement ennemi ou essayer d'échapper à une armée de poursuivant située à un kilomètre ou plus en arrière, sont généralement mesurés en tours, chacun représente 10 minutes de temps du jeu. Au cours d'un tour, si quelque chose propulse soudainement le personnage dans un situation extrêmement dangereuse, le MD devra toujours changer la séquence temporelle en rounds.

Jours : La vie des personnages n'est pas uniquement remplie de scènes d'action à couper le souffle. Parfois ils font des choses qui prennent beaucoup de temps, comme parcourir 1.000 kilomètres à cheval, faire des recherches à la bibliothèque, créer un golem ou s'installer en ville le temps que le roi finisse de mettre son armée en marche. En règle générale, le MD passe ce temps en jours, décrivant une ou deux choses que les personnages peuvent apprendre ou faire chaque jour. Si l'un de ces événements donne lieu à une phase de roleplay, le MD doit alors passer en tours et en rounds. Consulter la *Table : Mesures du Temps du Jeu* pour plus d'informations sur la façon dont ces unités de temps s'interconnectent.

Ellipse Narrative

Il est également possible de mesurer des périodes plus longues de temps simplement en les sautant. Par exemple, les personnages peuvent terminer une aventure ensemble et décider qu'ils doivent vaquer à leurs occupations pendant un certain temps. Ils se séparent, retournent à leur domicile, et se donnent rendez-vous dans une auberge dans un mois. Le MD demande à chaque personnage ce qu'il fait pendant cette ellipse, donne alors à chaque personnage les résultats de ses actions, puis les réunit à nouveau lorsque l'heure du rendez-vous a sonné. De longues périodes de temps, des années, peuvent s'être écoulées de cette façon si les joueurs et le MD le souhaite.

Table : Unités de Mesure du Temps de Jeu

Unité	Équivalence	Activités si reportant
1 Round	10 secondes	Combat, Mouvement en combat, Durée des effets de certains sorts
1 Tour	10 minutes	Hors Combat, Exploration de donjon, Durée des effets de certains sorts
1 Jour	144 tours	Voyage sur de longues distances, Création d'objets magiques, Recherche de sorts

Actions Présumées et Spécifiées

Dans les parties de D&D, le joueur n'a normalement pas à décrire chaque action que son personnage entreprend durant la journée. Par exemple, lorsque les personnages voyagent sur de longues distances et que le temps est mesuré en jour, c'est une raison suffisante pour supposer que les personnages mangent, se reposent ensuite et parfois discutent pendant le voyage et ainsi de suite, sans que les joueurs n'aient à jouer leur rôle à chaque rencontre.

Les Distances

Mouvements, Portées des Sorts et des Projectiles

En Intérieur : La vitesse de mouvement normale et les portées des projectiles et des sorts sont mesurées en mètres (90 m signifie quatre-vingt-dix mètres en intérieur).
En Extérieur : La vitesse de mouvement normale et les portées des projectiles et des sorts sont triplées (90 m en intérieur signifie 270 m en extérieur).
Partout : Les effets des sorts sont toujours donnés en mètres et valables en intérieur comme en extérieur.

Cartes et Figurines

Échelle des Cartes : Les cartes de donjon sont généralement dessinées sur du papier quadrillé, un carré représente 3m. Les cartes des zones sauvages sont dessinées généralement sur grille hexagonale, un hexagone représentant 5, 10, 15, 20, 45, ou toute autre distance en kilomètres.
Utilisation de Figurines : Dans une partie standard, les figurines, en plomb ou en carton de 25 mm, représentent les personnages de taille humaine. Si vous utilisez du papier hexagonal de 25 mm pour mesurer les mouvements, un hexagone représente 3 mètres. Si vous n'utilisez pas de grille hexagonale, un cm sur la carte représente 1.5 m (en intérieur ou en extérieur).

Distances en Intérieur et en Extérieur

Dans les donjons et autres bâtiments en intérieur, l'unité de base de mesure de distance est le mètre.



Les portées des projectiles et des sorts sont exprimées en mètres, la vitesse normale du personnage aussi.
Dans la Nature Sauvage, les champs, les rues des villes et toutes zones extérieures, l'unité de distance est toujours le mètre mais les valeurs de référence données pour l'intérieur sont triplées. En extérieur, il est plus facile de se déplacer rapidement grâce à un terrain plus dégagé et à un meilleur éclairage. Par conséquent, la vitesse normale d'un personnage à l'extérieur est le triple de celle en intérieur.

Exemple : Un personnage qui se déplace de 30 mètres par tour (vitesse normale) dans un donjon peut se déplacer de 90 mètres par tour à l'extérieur.

Les portées des projectiles et des sorts données sont également triplées à l'extérieur. En revanche, les zone d'effet des sorts (ou d'huile enflammée, d'un filet ou toute autre attaque de ce type) ne sont pas triplées, elles sont toujours la valeur donnée en mètre dans la description. Ainsi, un sort de *boule de feu* jeté dans le désert voit sa portée triplée mais sa zone d'effet de 12 mètres de diamètre reste identique.

Échelles de la Carte

Vous aurez peut-être le désir de conserver les cartes des explorations des personnages. C'est généralement une très bonne idée lors des campagnes classiques en donjons et le MD peut vous y encourager.
Pour les cartes de donjon ou en intérieur, utiliser du papier millimétré. Chaque carré sur le papier représente 3 mètres de distance. Pour la Nature Sauvage ou les zones extérieures, utiliser du papier hexagonal. L'échelle des hexagones varie considérablement mais celle la plus couramment utilisée dans les parties de D&D est généralement un hexagone pour 5 ou 15 kilomètres. Vérifier toujours l'échelle donnée sur les cartes. Dans tous les cas, le MD vous dira s'il veut que vous cartographiez à une échelle différente.

Figurines Miniatures

Votre groupe de campagnes aimerait peut-être utiliser des figurines miniatures représentant tous les personnages et les monstres, en particulier pour les rencontres de combat. Plusieurs types de figurines miniatures sont disponibles en magasins spécialisés. Elles sont en métal, en plastique ou en carton. Celles en métal et en plastique conviennent à la peinture.
Au regard de la variété disponible, vous devriez être en mesure d'en trouver semblables à vos personnages. Les figurines de 25mm sont bien adaptées aux parties de D&D. Lorsque vous utilisez des figurines pour mener un combat, 1 cm sur la surface de la table représente environ 1.5 mètres de distance. Si un personnage peut se déplacer de 30 mètres par round, vous déplacez sa figurine de 20 cm sur la table. Vous pouvez utiliser une règle pour mesurer les distances ou vous pouvez acheter l'une des nombreuses surfaces de jeu en vinyle ou en plastique déjà quadrillées à l'échelle. Sinon, vous pouvez utiliser des marqueurs effaçables pour dessiner les détails de la pièce et de la situation sur une surface en vinyle ou en plastique et facilement les effacer une fois le combat terminé.

Le Mouvement

« Mouvement : 36m (12) » indique les vitesses de mouvement du personnage.
Le premier chiffre, généralement 36, est la distance en mètres que le personnage parcourt par ***tour*** à un rythme de marche très prudent en intérieur. En extérieur, cette valeur est triplée de sorte que 36 devient 108 mètres par tour. (En extérieur le mouvement est triplé en raison d'un terrain plus facile, de la possibilité de courir, d'un meilleur éclairage, etc.) Cette première valeur est souvent appelée « vitesse normale ».
La deuxième valeur entre parenthèses est la vitesse de mouvement en mètres par ***round***.
Cette valeur est souvent appelée « vitesse de rencontre » et est celle utilisée en combat. En extérieur, la vitesse de rencontre serait de 36 mètres au lieu de 12 dans ce cas.
Le mouvement est parfois écrit :
« MV 36m (12) » ou « Mouvement 36m (12) ».

Vitesse Normale, de Rencontre et de Course

Bien que la **vitesse normale** de 36 mètres par tour puisse sembler très lente, elle prend en compte de nombreuses actions cumulées comme cartographier, inspecter les lieux, se reposer, et ainsi de suite.
Lors des rencontres, le mouvement est mesuré en **vitesse de rencontre**. Les personnages se déplacent à 1/3 de leur vitesse normale en mètres par round. Autrement dit, si la vitesse normale du personnage est de 36 mètres par tour, sa vitesse de rencontre est de 12 mètres par round en intérieur.
De plus, lorsque les personnages courent à pleine vitesse (vers ou s'éloignant d'un ennemi), leur vitesse est alors est égale à leur vitesse normale en mètres par round (plutôt qu'en tour) ou trois fois leur vitesse de rencontre. Un personnage peut courir à cette vitesse maximum pendant 30 rounds maximum (5 minutes) avant d'être fatigué. (Un personnage avec la compétence Endurance peut maintenir ce rythme pendant plus longtemps.) En d'autres termes, si la vitesse normale du personnage est de 36 mètres par tour et sa vitesse de rencontre de 12 mètres par round, sa vitesse de course est de 36 mètres par round en intérieur.

La Fatigue

Un personnage fatigué doit se reposer au moins trois tours (30 minutes) avant de courir ou de se battre à nouveau. Un personnage fatigué qui est forcé de se battre sans repos est pénalisé en combat. Les monstres gagnent un bonus de + 2 à leurs jets d'attaque pour toucher le personnage (car il est incapable d'esquiver les attaques aussi efficacement), et le personnage doit soustraire 2 à tous ses jets de dégâts (il n'a plus la force de frapper efficacement), mais inflige toujours au moins 1 point de dégâts s'il touche. Un personnage fatigué mais contraint de continuer à courir ne peut plus utiliser vitesse de course maximum. Il court alors à la vitesse de rencontre et ne peut pas aller plus vite tant qu'il ne s'est pas reposé.

Vitesse de Mouvement des Personnages

Tout personnage aura une vitesse de déplacement de « 36m (12) » sauf s'il est lourdement encombré par de l'équipement. Le poids et la maladresse induits par l'équipement est appelé *encombrement* et est mesuré en « en », qui est l'équivalent de poids en pièces. 1 pièce pèse environ 50 g en poids et maladresse. Le montant de

l'encombrement du personnage détermine à quelle vitesse il se déplace, comme indiqué dans la *Table : Encombrement et Vitesses des Personnages*.

Exemple : Un personnage transportant 30 kg (600 en) d'armure et d'équipement est ralenti à un MV de 27m (9). S'il explore un donjon, à un rythme de marche prudent (vitesse normale), il se déplacera de 27 mètres par tour. En extérieur, en marchant prudemment (vitesse normale) mais sur un terrain plus facile, il marchera 81 mètres par tour.

Note Importante : Un groupe marche au rythme du personnage le plus lent.

Vitesse de Mouvement des Monstres

Les vitesses de mouvement des monstres sont généralement de « 36m (12) ». Certains se déplacent beaucoup plus vite que le personnage du joueur mais d'autres ont la même vitesse ou sont plus lents. Consulter le Chapitre 14 pour les vitesses de mouvement des différents monstres. On ne prend en compte l'encombrement d'un monstre seulement quand il porte des proies lourdes ou a un cavalier. Vous trouverez plus d'informations au Chapitre 14. Ces règles sont plus simples que celles de l'encombrement du personnage joueur. Par exemple, un monstre pourra se déplacer à sa pleine vitesse de déplacement jusqu'à un certain montant d'encombrement. Il se déplacera à la moitié de sa vitesse de déplacement jusqu'à deux fois ce montant d'encombrement et il ne pourra pas se déplacer au-delà d'un certain montant d'encombrement.

Voyage Terrestre

Cette section traite des différentes vitesses de déplacement sur terre, de l'influence du terrain sur les déplacements, des voyages sur de longues distances, des possibilités de se perdre et sur comment trouver de la nourriture dans la nature.

Vitesse de Mouvement Terrestre

La vitesse de voyage est la vitesse normale mais en kilomètres pour 10 heures de marche. Un personnage avec MV: 36m (12) parcourt 36 kilomètres à pied en 10 heures. Cette valeur, bien entendu, est modifiée si le terrain est plus ou moins ardu. Consulter la *Table : Influence du Terrain sur les Mouvements*. Sur cette table, les modificateurs ne sont pas cumulatifs. Lorsque plusieurs conditions sont en vigueur (sans compter les sentiers/ routes), utiliser la pire pour déterminer la vitesse du groupe. Si la route des personnages les conduit à travers différents types de terrains dans une même journée, le MD décide du terrain dominant et base leur mouvement sur celui-ci.
Par commodité, les vitesses des personnages et des montures au travers les types de terrain les plus courants sont répertoriées dans la *Table : Vitesses de Voyage selon le Terrain*.

Voyages sur de Longues Distances et Repos

Les personnages et leurs montures doivent se reposer une journée complète par tranche de six jours de voyage. Celui qui ne se repose pas subit un malus de -1 aux jets d'attaque et de dégâts jusqu'à ce qu'il se repose. S'il passe plus de six jours sans se reposer, il souffre d'un malus supplémentaire de -1 tous les six jours jusqu'à il se repose et devra se reposer un jour complet par tranche de six jours passés à voyager s'il veut perdre ce malus.

Table : Encombrement et Vitesses des Personnages

Encombrement (en)	Vitesse Normale (m/tour)	Vitesse de Rencontre (m/round)	Vitesse de Course (m/round)
0-400	36	12	36
401-800	27	9	27
801-1.200	18	6	18
1.201-1.600	9	3	9
1.601-2.400	4.5	1.5	4.5
2.401 +	0	0	0

Table : Influence du Terrain sur les Mouvements

Terrain	Vitesse de Mouvement
Piste/Route*	1.5 la Vitesse Normale
Dégagé/Urbain/Prairie	Vitesse Normale
Forêt/Boueux/Enneigé	2/3 de la Vitesse Normale
Colline/Désert/Accidenté	2/3 de la Vitesse Normale
Montagne/Marais/Jungle	1/2/de la Vitesse Normale
Gelé/Glacier	1/2 de la Vitesse Normale

*Les routes pavées permettent aux voyageurs d'ignorer tous les modificateurs de terrain, sauf enneigé. Celles non pavées permettent aux voyageurs d'ignorer tous les modificateurs de terrain, sauf boueux ou enneigé.

Table : Vitesses de Voyage selon le Terrain

	Kilomètres couverts par Jour				
Mode de Transport	Route	Dégagé	Collines	Montagnes	Désert
À pied, pas d'enc*	54	36	27	18	27
À pied, avec enc**	36	27	12	9	12
À pied, bcp enc t	18	12	9	6	9
Chameau	72	54	36	27	54
Éléphant	54	36	18	12	12
Cheval de Selle tt	108	72	54	36	27
Mule ou âne	54	36	27	18	27
Cheval de Guerre	54	36	27	18	12
Cheval de Trait	36	27	18	12	12
Boeuf	27	18	18	12	9

* C'est un personnage avec une vitesse normale de 36m car il transporte moins de 400 en de charge.
** C'est un personnage avec une vitesse normale de 27m car il transporte entre 401 et 800 en de charge.
t C'est un personnage avec une vitesse normale de 18m car il transporte entre 801 et 1.200 en de charge.
tt Les vitesses indiquées ici sont possibles mais tueront le cheval s'il est utilisé pour tout le voyage. En règle générale, un cavalier ne parvient à atteindre ces vitesses qu'en parcourant un tiers de la distance indiquée et en échangeant son cheval deux fois dans des relais contre de nouvelles montures. Si un cavalier n'a pas l'intention de tuer ou d'épuiser son cheval, il devrait plutôt utiliser les vitesses indiquées pour le cheval de guerre.

Se Perdre

Un groupe qui suit une route, un sentier, une rivière ou qui est guidé par une personne fiable ne se perd pas.
Un guide est une personne qui connaît la région ou, si vous utilisez les *Règles de Compétences Générales*, un PJ/PNJ qui possède la compétence *Orientation* ou *Connaissance* de la zone en question.
Le MD peut demander au personnage de faire chaque jour un jet de compétence pour garder le groupe sur la bonne voie.
Toutefois, un groupe qui ne voyage pas dans les conditions ci-dessus, peut se perdre. Le MD doit vérifier chaque jour si les aventuriers se perdent en lançant 1d6 avant que le groupe ne commence leur voyage de la journée.
Consulter le type de terrain que le groupe traverse dans la liste suivante et si le résultat du dé correspond au numéro indiqué, le groupe s'est perdu.

• Plaines ou prairies : 1.
• Marais, jungle ou désert : 1-3.
• Tous les autres terrains : 1-2.

Si un groupe est perdu, déterminer sa direction (au choix du MD ou au hasard). Le MD garde la trace de la direction réelle du groupe et de celle vers laquelle les personnages pensent aller ! Par exemple, les membres du groupe indiquent au MD vouloir voyager vers le nord. Cependant, le MD a secrètement déterminé que le groupe s'est perdu et que le groupe pensant aller vers le nord se déplace vers le nord-est. Si le groupe voyage dans cette direction puis décide de changer de direction, le MD devra s'adapter en conséquence. Par exemple, après avoir voyagé vers le « nord » pendant 4 kilomètres (alors qu'en fait ils voyagent vers le nord-est), le groupe décide de bifurquer vers le nord-ouest. Les membres du groupe iront en fait vers le nord.



Se Nourrir dans les Zones Sauvages

Les personnages qui voyagent dans la Nature Sauvage peuvent parfois se trouver à cours de nourriture. Les groupes prudents apportent assez de rations standard ou de fer pour tout le voyage et un surplus jusqu'à 50 % mais de sérieux contretemps (météo, pièges magiques ou autres problèmes) peuvent les amener à manquer de nourriture. Heureusement, dans la plupart des types de terrain (mais pas dans certains marécages ou océans), les groupes peuvent soit glaner de la nourriture, soit chasser.

Les personnages peuvent chercher de la nourriture en voyageant, mais cela ralentit leur vitesse de mouvement quotidien au 2/3 de la normale. (Ils ne peuvent pas chercher de la nourriture lorsqu'ils voyagent à marche forcée.)
La nourriture glanée comprend des noix, des baies, quelques plantes et peut-être du petit gibier.
Avec un terrain et une météo favorables, les personnages ont généralement 50% de chances (1-3 sur 1d6) de trouver suffisamment de nourriture pour survivre. Le MD peut modifier cela en fonction du terrain et il jette tous les dés nécessaires.
Si les personnages passent une journée complète autour de leur campement à la recherche de nourriture, elle est automatiquement couronnée de succès.
Les personnages dans cette situation peuvent, au choix du MD, rencontrer des animaux qu'ils peuvent chasser. Les personnages qui voyagent à marche forcée ou se reposent ne peuvent pas chasser.
Si la campagne utilise les *Règles de Compétences Générales*, un personnage avec *Chasse* ramène du gibier automatiquement (sans malus de mouvement) dans les zones propices, même s'il voyage et il utilise son jet de compétence de *chasse* pour déterminer s'il réussit dans des conditions plus difficiles.
Si les personnages viennent à manquer de nourriture, ils sont ravagés par la faim.
Ils auront besoin de se reposer davantage, de voyager plus lentement, subiront des malus aux jets d'attaque et la perte progressive de points de vie, et éventuellement pourront mourir de faim.



Voyage Maritime

Les personnages sont parfois obligés d'utiliser des embarcations ou de nager pour atteindre certaines destinations. Vous trouverez toutes les informations relatives dans cette section.

Nage (et Noyade)

Dans D&D®, tous les personnages savent nager à moins que le MD n'en décide autrement. Un personnage nage au 2/3 de sa vitesse normale soit 24 mètres par round. Un personnage qui nage sous l'eau voit toujours sa vitesse divisée par 3. Ainsi, un personnage sachant nager à 24 mètres

par round en surface nage à 8 mètres par round sous l'eau.
Dans des conditions normales, un personnage ne risque pas de se noyer. Cependant, s'il est fortement encombré ou s'il nage dans des conditions difficiles et dangereuses, il pourrait se noyer. Si un personnage porte plus de 400 en d'encombrement, le poids l'entraine vers le fond. Le MD devra déterminer les risques de noyade d'un personnage par mer agitée, à cause de l'encombrement ou parce qu'il doit combattre en nageant.
Généralement, si le MD le souhaite, il peut demander au joueur de faire un test de caractéristique appropriée chaque round (par exemple, un test de Force si le PJ lutte en haute mer ou de Constitution contre l'épuisement) pour vérifier la capacité du personnage à garder la tête hors de l'eau.
Dès que le personnage rate son test de caractéristique, il commence à couler.
Quand un personnage coule, il ne peut plus respirer et doit retenir son souffle ou commencer immédiatement à se noyer. Il peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à son score de Constitution mais s'il doit faire en plus une autre action (se battre, résister à la panique, etc.) il ne peut retenir son souffle que pendant un nombre de rounds égal à la moitié de son score de Constitution.
Une fois qu'un personnage ne peut plus retenir son souffle, il commence à se noyer. Il doit faire un test de Constitution à chaque round. Le premier jet est contre son score de Constitution puis chaque jet qui suit subit un malus de 1 cumulatif (1 au deuxième jet, 2 au troisième, etc.).
Une fois qu'il a échoué à un test, il se noie mais n'est pas encore mort. Bien qu'il ne respire plus, il ne mourra pas avant un nombre de rounds égal à 1/3 de son score de Constitution (arrondi au supérieur). Placé dans cet état à mi-chemin entre la vie et la mort, s'il est soigné par un personnage avec la compétence Soin ou par un sort de *soin*, il récupérera normalement.
Si cela n'a pas lieu, le personnage meurt. Cependant, il peut encore être ramené à la vie par un sort de *rappel à la vie*.
Un personnage qui lutte contre la noyade avec les jets de Constitution, même s'il est secouru et ne se noie pas, est considéré comme épuisé, comme décrit plus tôt sous « Fatigue. »

Par Bateau

Pour les déplacements sur l'eau, que ce soit sur une rivière ou près d'une côte, les personnages se déplacent au rythme du navire. Les vitesses de mouvement des transports maritimes indiquées sur la *Table : Bateaux et Navires* du Chapitre 4 sont des moyennes données pour des conditions normales. Si le voyage est favorisé par des vents et eaux calmes, la vitesse peut augmenter jusqu'au double de celle indiquée. Si la mer est agitée ou si le vent est tombé, peut-être qu'aucun progrès ne sera fait en une journée complète!
Lorsque vous naviguez sur des mers ou des océans, il y a un risque que la météo ne convienne pas pour voyager. Lancer 2d6 au début de chaque journée, un résultat de 2 indique pas de vent et un 12 indique une violente tempête ou un ouragan. Les effets de tels les conditions météorologiques sur les voyages en bateau sont les suivants.

Pas de vent : Les bateaux à voiles (et sans rame) ne peuvent pas se déplacer et passent la totalité de la journée sur la même zone (hexagone). Les bateaux à rames ne sont jamais à l'arrêt faute de vent, ils ne sont pas affectés par un temps trop calme.

Coup de vent ou Tempête : Les résultats diffèrent selon que le navire est un voilier ou une galère, comme indiqué ci-dessous :

Voilier: Ce type de navire peut soit aller contre le vent (80 % de chances de couler) ou dans son sens. Sa vitesse est le triple de la normale mais dans une direction aléatoire déterminée par le MD.
Le MD peut utiliser par commodité la *Table : Effets de la Météo sur les Mouvements Maritimes* comme générateur de direction.
Si le navire ne rencontre aucune côte, le triple de la distance est parcourue en une journée, il est sain et sauf, bien qu'il soit susceptible d'avoir dévié de son cap.
Si le navire atteint une côte ou tout autre rivage, il y a 75 % de chance qu'il se brise en s'échouant et seulement 25 % qu'il trouve un port pour s'abriter en toute sécurité. Le MD peut modifier ces probabilités s'il utilise les *Règles Optionnelles de Compétences Générales*. Si le pilote du navire réussit son jet de compétence *Pilotage*, la probabilité de trouver un abri sûr est améliorée de 5 % pour chaque point par lequel il réussit son jet.

Exemple : Le joueur doit obtenir 13 ou moins sur son jet de compétence, il obtient 10. Il a donc réussi de 3 points, soit 3x5%=15% de probabilité supplémentaire de trouver un abri

Galère (Canot de sauvetage, Radeau) : Tout navire à rame n'a que 20 % de chances de résister à une tempête et un ouragan. Sur un échec, le navire commence à pendre l'eau. Si la galère est proche de la côte lors des premiers coups de vent, vérifier l'aspect de la côte. Si elle est dégagée, la galère peut s'y échouer avant que la tempête ne soit trop forte. Dans les autres cas, lancer 1d6. Un résultat de 1 ou 2 indique que le pilote trouve une plage ou une crique sûre. Comme expliqué précédemment, un bon pilote peut améliorer les probabilités de trouver un abri si le MD utilise les *règles optionnelles des Compétences Générales* et que le pilote réussit son jet de compétence *Pilotage*.
Historiquement, beaucoup de galères avaient des voiles, mais pas celles rencontrées dans le monde de D&D®.
Si un MD souhaite ajouter plus de complexité à sa campagne, il peut ajouter des règles optionnelles de mouvements maritimes. Lancer 2d6 au début de chaque journée parcourue en mer et consulter les résultats sur l*a Table : Effets de la Météo sur les Mouvements Maritimes*.

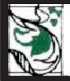
Voyage Aérien

Les personnages voyageant sur des montures aériennes se déplacent à environ 108 kilomètres par jour. Ceux qui voyagent à l'aide de machines volantes (comme les tapis volants, les aéronefs…) se déplacent à plus de 200 kilomètres par jour.

Table : Effets de la Météo sur les Mouvements Maritimes

Jet de 2d6	Météo	Effets
2	Pas de vent	Pas de mouvement. Si rameurs, 1/3 vitesse normale à la rame à cause de la fatigue
3	Très faible brise	Mouvement réduit au 1/3 de la normale.
4	Légère brise	Mouvement réduit au 1/3 de la normale.
5	Brise modérée	Mouvement réduit au 2/3 de la normale.
6-8	Vent normal	Mouvement normal.
9	Forte brise	Mouvement 1/3 plus rapide que la normale.
10	Forts vents	Mouvement 50% plus rapide que la normale.
11	Vents puissants	Mouvement doublé.*
12	Tempête	Les galères ont 80% de couler. Mouvement triplé dans cap aléatoire (jet 1d6):
		1: Cap souhaité
		2: 60° à tribord
		3: 120° à tribord
		4: 180° (cap opposé)
		5: 120° à bâbord
		6: 60° à bâbord

* Peut prendre l'eau (chance de bateau à rames 20 %, chance de bateau à voile 10 %). Prendre l'eau réduit la vitesse au 1/3 jusqu'à ce que l'amarrage et la réparation soient effectués.



Chapitre 7 : Rencontres et Fuite



Une « rencontre » se produit lorsqu'un personnage-joueur ou un groupe de PJ rencontrent une personne, un groupe ou un monstre qui ne fait pas parti du groupe.
Une rencontre peut entraîner un combat entre les deux groupes, une discussion, une coopération, une poursuite ou tout évènement similaire. On parle de « fuite » quand une rencontre se produit et qu'un des deux groupes veut s'enfuir de l'autre, rebrousse chemin et court.
Dans ce chapitre, nous aborderons la gestion des tours et jours de jeu mais aussi celle des rencontres et des tentatives de fuite. Nous discuterons aussi en détails de la surprise, des réactions et des monstres errants.

Exploration et Tour de Jeu

Lorsque les personnages explorent une zone spécifique (comme un donjon), se déplacent à travers un territoire surveillé par des patrouilles (comme le camp d'une armée ou la frontière entre deux nations ennemies), ou voyagent dans une zone fortement peuplée (comme une cité), le MD mesure le temps en *tours*.
Chaque tour représente 10 minutes et les personnages se déplacent habituellement à leur vitesse normale pendant les tours de jeu. Chaque tour de jeu suit les étapes indiquées dans le Déroulement d'un Tour de Jeu.

Déroulement d'un Tour de Jeu
1. Monstres Errants : Si le Jet de Rencontres et Monstres Aléatoires à la fin du tour précédent était positif, les PJ rencontrent les monstres ce tour. Dans les conditions normales d'un donjon, ils apparaissent à 2d6 x 3 mètres dans une direction au choix du MD (voir la section « Distance des Rencontres », ci-dessous, pour plus d'informations.
Quitter le Déroulement d'un Tour de Jeu et aller à la section « Déroulement d'une Rencontre » dans les pages qui suivent. Consulter « Gestion des Monstres Errants », ci-dessous, pour plus de détails sur la gestion des monstres errants.
2. Actions : Le porte-parole du groupe (ou chaque joueur) décrit les actions du groupe (déplacement, écoute, fouille, etc.).
3. Résultats : Le MD décrit les résultats des actions du groupe de la manière suivante :
a. Si les actions du PJ aboutissent à découvrir quelque chose (porte de secrète, trappe, etc.), le MD leur explique ce qu'ils ont trouvé.
b. Si les PJ pénètrent dans une nouvelle zone, le MD la décrit afin que le cartographe puisse dessiner la carte.
c. Si une rencontre se produit, passer à la section « Déroulement d'une Rencontre ».
4. Jet de Rencontres et Monstres Aléatoires : le MD fait un Jet de Rencontres et Monstres Aléatoires. Le MD doit jeter 1d6 un tour sur deux. S'ils sont dans un donjon et que le résultat est de 1, les PJ rencontreront des monstres au début du prochain tour. Les divers types de terrain ont différentes probabilités comme indiqué sur la *Table : Probabilités de Rencontres Aléatoires*, ci-dessous.

Monstres Errants

Quand le jet d'un MD indique que des monstres errants apparaîtront, la rencontre a lieu le tour suivant. Le MD lance 2d6 et multiplie ce nombre par 3, le résultat est la distance en mètres, où les monstres sont détectés.
Cette distance indique la position initiale des monstres et le moment auquel les deux groupes ont une probabilité de se détecter l'un l'autre.
Une fois les monstres apparus, le MD passer à la section « Déroulement d'une Rencontre » pour déterminer ce qui se passe ensuite.

Jet de Rencontres et Monstres Aléatoires

Un tour sur deux (pas à chaque tour), le MD lance 1d6 pour le Jet de Rencontres et Monstres Aléatoires.
Dans toutes situations où il y a une possibilité que des personnages rencontrent des monstres (ou des étrangers, des animaux sauvages, des occupants d'un donjon qui ne sont pas enfermés dans une pièce ou une zone particulière, ou toute autre chose qui se déplace librement dans une zone), le MD fait un Jet de Rencontres et Monstres Aléatoires. Pour des explications plus détaillées, le MD peut consulter la *Table : Probabilités de Rencontres Aléatoires* et suivre les instructions qui s'y trouvent.
Si le jet du MD indique qu'il y aura une rencontre, le MD peut choisir quel type de rencontre (en fonction de ce qu'il connait de la zone), ou il peut la déterminer aléatoirement à l'aide de la *Table des Monstres Errants* plus loin dans ce chapitre.

Remarque Importante : Si le Maître du Donjon a déjà décidé d'une rencontre durant cette période ou s'il a décidé que les personnages n'auront pas de rencontre, il est libre de ne pas faire ce jet.

Fin du Tour de Jeu

Le MD continue d'enchainer les tours de jeu en suivant le Déroulement d'un Tour de Jeu jusqu'à ce qu'il considère que la situation a changé et qu'il n'en a plus besoin. Par exemple, les personnages peuvent changer de terrain (un environnement extérieur plus sûr, l'auberge où les PJ prévoient de passer la nuit, la caravane protégée de leur patron, etc.), ce qui mettra fin à la séquence normale de tour de jeu.

Voyage et Jour de Jeu

Les personnages qui se déplacent par voie terrestre, maritime ou aérienne et qui ne traversent pas de territoires dangereux, voyagent en *jours de jeu*, non en *tours de jeu*. Les règles de voyage sur de longues distances ont été présentées au Chapitre 6 et les coûts, au Chapitre 4.
Chaque jour de jeu passé à voyager suit le Déroulement d'un Jour de Jeu.

Déroulement d'un Jour de Jeu
1. Aube : Le groupe se prépare pour le voyage, choisit les sorts et la direction à suivre.
2. Se Perdre : Le MD lance 1d6 pour voir si le groupe se perd. Si c'est le cas, consulter « Voyage Terrestre » au Chapitre 6.
3. Monstres Errants Diurnes : Le MD fait un jet de 1d6 pour les monstres errants pour la période de jour. Consulter la *Table : Probabilités de Rencontres Aléatoires* pour déterminer le résultat du jet de dé.
4. Résultats de la Rencontre : En fonction du jet de dé du MD, le groupe fait ce qui suit :
a. Si aucun monstre errant n'est rencontré, le groupe parcourt la distance et la période de jour se termine. Passer à l'étape 6.
b. Si des monstres errants sont rencontrés, le MD va à « Déroulement d'une Rencontre », ci-dessous. Si les personnages veulent fuir ou poursuivre les monstres rencontrés, le MD va à la section « Fuite et Poursuite » plus loin dans ce chapitre.
5. Reprendre le Voyage : Après la rencontre, le groupe peut reprendre son voyage. S'ils sont perdus, le MD



peut (à sa discrétion) revérifier la direction que les PJ prennent.
6. Tombée de la Nuit : Le groupe trouve un endroit où s'arrêter et se reposer.
7. Monstres Errants Nocturnes : Le MD fait un jet de 1d12 pour les monstres errants pour la période de nuit. Consulter la *Table : Probabilités de Rencontres Aléatoires* pour déterminer le résultat du jet de dé.
Si une rencontre est indiquée, le MD choisit l'heure à laquelle elle se produit. Les PJ peuvent prendre des tours de garde. Continuer avec l'une des étapes suivantes :
a. Si une rencontre se produit, le MD utilise le «Déroulement d'une Rencontre ».
b. Si aucune rencontre n'a lieu, le MD passe directement à l'étape 9.
8. Reprendre le Repos : Une fois la rencontre achevée, le groupe reprend son repos.
9. Fin de Nuit : Revenir à l'étape 1 ci-dessus.

Rencontres

Une « rencontre » se produit lorsque deux ou plusieurs groupes se trouvent à portée de vue les uns des autres et qu'au moins l'un des groupes repère l'autre. Ce terme est également utilisé pour désigner les incidents où les PJ rencontrent des pièges.
Dans la plupart des donjons, les groupes qui en rencontrent d'autres se repèrent au même moment ou presque. Lors de rencontres en extérieur et dans certaines en donjon, un groupe peut repérer l'autre sans révéler sa présence, ce qui permet aux membres du groupe de s'esquiver sans être détecté, d'espionner l'autre groupe, d'organiser une embuscade, et ainsi de suite.

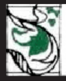
Les rencontres rendent les aventures de jeu passionnantes et imprévisibles et donnent aux personnages une expérience avec différents types de monstres.
Une carte peut détailler chaque créature, monstre ou personnage que l'on peut rencontrer sur la zone, bien sûr, mais l'utilisation de rencontres aléatoires peut donner du piquant à une session. Les personnages explorant une jungle pourraient croiser un tigre, un python géant, ou un monstre encore plus fantastique, en adéquation avec ce type de terrain.
Dans un donjon, lancer un dé pour les rencontres aléatoires tous les deux tours. En extérieur, une fois pendant le jour et une fois (avec une probabilité réduite) la nuit.
Consulter la *Table : Probabilités de Rencontres* pour déterminer à quel moment jeter les dés et le type de rencontres.
Certaines actions ou certains éléments peuvent augmenter les probabilités de rencontres de monstres errants. Des actions bruyantes, des combats, des objets maudits ou l'exploration de zones particulières peuvent autoriser le MD à jeter les dés pour déterminer une rencontre aléatoire à chaque tour, et éventuellement avec des probabilités plus élevées (comme 1 à 2, 1 à 3 ou même 1 à 4 sur 1d6).
Quand le MD choisit de mettre en place une rencontre ou lorsqu'un jet de dé en indique une, il doit d'abord déterminer ou laisser place au hasard, la nature de la rencontre (un monstre errant, un PNJ ou un groupe de PNJ, ou un piège). Une fois décidé, il peut exécuter la rencontre selon le « Déroulement d'une Rencontre ».

Déroulement d'une Rencontre
1. Temps de Jeu : Le temps de jeu passe de tours de 10 minutes à des rounds de 10 secondes. Le MD n'est pas tenu d'en informer les joueurs.
2. Surprise : Les deux groupes font le nécessaire et lancent (1d6), le porte-parole pour les PJ et le MD pour les monstres. Tout groupe qui obtient un 1 ou un 2 est surpris. Pour ne pas alerter les joueurs qu'une rencontre est imminente, le MD peut simplement faire les deux jets de dés lui-même.
3. Initiative : Si un groupe est surpris, il perd l'initiative automatiquement. Sinon, les deux font un jet d'initiative (1d6) pour voir qui se déplace, parle ou attaque en premier. Le groupe qui obtient le résultat au jet le plus élevé agit en premier.
4. Réactions : Si le MD ne sait pas comment les monstres réagissent face aux PJ, il fait un jet de Réaction pour déterminer leurs premières réactions. Consulter la *Table : Réactions des Monstres* dans la section « Réactions des Monstres » ci-dessous.
5. Résultats : Le MD détermine les résultats des actions du groupe selon :
a. Si les PJ déclenchent un piège, le MD en tire les conséquences.
b. Si les deux groupes peuvent parler, simuler la conversation avec le *roleplay* jusqu'à ce qu'un accord soit conclu, qu'un des groupes s'enfuit, ou qu'un combat éclate.
c. Si les PJ s'enfuient, faire un jet de Moral des monstres ou des PNJ pour voir s'ils les poursuivent. Si c'est le cas, utiliser les règles de poursuite et de fuite décrites plus tard ce chapitre pour voir si les PJ réussissent à s'enfuir.
d. Si un camp attaque, jouer selon le «Déroulement d'une Séquence de Combat». (Consulter le Chapitre 8. Commencer par l'étape 1 et faire de nouveau un jet d'initiative).
6. **Fin de la Rencontre** : Quand la rencontre se termine, commencer à jouer avec un nouveau tour. On suppose qu'une rencontre prend toujours au moins un tour complet pour se résoudre.

Table : Probabilités de Rencontres

Type de Rencontres	Méthode de Jet de Dé
Donjon et Ville	1d6 tous les 2 tours le jour, 1d12 une fois la nuit. Une Rencontre se produit sur un résultat de 1.
Nature Sauvage	Déterminer le type de terrain où se trouve le groupe puis jeter 1d6 le jour et 1d12 la nuit au campement.
Type de terrain	**Rencontre sur un résultat de :**
Dégagé, habité, plaine ou civilisé	1
Forêt, rivière, collines, terres arides, désert, océan* ou air**	1-2

* Océan : Un jet de 1 indique une rencontre océanique normale. Un résultat de 2 indique qu'il n'y a pas de rencontre à moins que le navire accoste en fin de journée, si c'est le cas, une rencontre terrestre est utilisée.
** Les rencontres aériennes utilisent toujours la Table Secondaire Volants dans la *Table : Rencontre dans la Nature Sauvage*, quel que soit le terrain.



Chapitre 7 : Rencontres et Fuite



Surprise

Lorsqu'une rencontre inattendue se produit, chacun des groupes lancent 1d6. Chaque groupe qui obtient un 1 ou un 2 est surpris.
Les résultats possibles sont les suivants :

Aucun groupe n'est surpris :
Les deux camps sont conscients l'un de l'autre et sont sur leurs gardes.

Les deux groupes sont surpris :
Les deux camps perdent un round à cause de la surprise et de la confusion. Une fois le round terminé, les deux camps prennent consciences l'un de l'autre et se tiennent sur leurs gardes.

Un groupe est surpris :
Ceux qui ne sont pas surpris peuvent profiter de la situation en s'esquivant (succès automatique, ce qui signifie que l'autre groupe ne les remarque pas du tout), en attaquant (le groupe attaquant obtient une série d'attaques libres avant que l'autre ne puisse répondre), ou en agissant comme bon leur semble (en laissant un ou deux membres négocier tandis que les autres se cachent en embuscade, par exemple.

Lorsque le MD a déterminé qu'une rencontre va se produire, il lance 1d6 pour chaque groupe. Il peut aussi laisser l'un des joueurs faire le jet pour les PJ, s'il n'a pas peur de leur donner un indice que quelque chose est sur le point de se produire.
Sur un résultat de 1 ou 2, le groupe en question est surpris (bien que cela puisse différer pour certains monstres, voir Chapitre 14).
Dans une rencontre, l'un des deux groupes peut être surpris, ou bien les deux, ou encore aucun des deux.
Si aucun groupe n'est surpris, les deux peuvent agir en même temps. Si l'un décide d'attaquer, l'autre peut répliquer immédiatement. Si l'un décide de s'enfuir, l'autre peut le poursuivre. Personne n'a l'avantage sur l'autre.
Il en va de même lorsque les deux groupes sont surpris. Les deux groupes sont pris au dépourvu et perdent un peu de temps à rassembler leurs esprits, aucun groupe n'agit avant l'autre. Ils agissent ensuite comme si aucun des deux groupes n'avaient été surpris.
Lorsqu'un groupe surprend l'autre, il peut, s'il le décide, profiter de la situation. Il pourrait attaquer, auquel cas il obtiendrait une série d'attaques contre l'autre groupe avant que celui-ci ne puisse répondre. Il pourrait aussi essayer de fuir, auquel cas il éviterait automatiquement l'autre groupe, sans aucune probabilité d'être repéré ou rattrapé.
Lorsqu'il y a surprise, le MD regarde le terrain et la situation, et décide exactement de ce qui est arrivé, le décrit aux joueurs, qui doivent agir selon les limites imposées par la situation.

Table : Distances de Rencontres

Environnement	Visibilité	Rencontre	Distance
Donjon*	Très bonne lumière	Au choix du MD	4d6 x 3m
Donjon*	Faible lumière**	Au choix du MD	2d6 x 3m
Donjon*	Aucune lumière t	Au choix du MD	1d4 x 3m
Nature Sauvage	En plein jour	Au choix du MD	4d6 x 9m
Nature Sauvage	Faible lumière**	Au choix du MD	2d6 x 9m
Nature Sauvage	Aucune lumière t	Au choix du MD	1d4 x 9m
Océan/Mer	En plein jour	Navire	270 m
Océan/Mer	En plein jour	Monstre	4d6 x 9m
Océan/Mer	Faible lumière**	Navire	108 m
Océan/Mer	Faible lumière**	Monstre	2d6 x 9m
Océan/Mer	Aucune lumière	Navire	36 m
Océan/Mer	Aucune lumière	Monstre	1d4 x 9m
Sous la Mer	Toute visibilité	Au choix du MD	1d6 x 9m

* ou tout autre environnement en Intérieur.
** ou Obscurité totale avec Infravision.
t : ou tout autre condition de visibilité très faible (tempête de neige, de sable, brouillard, etc.)

Distance de Rencontre

Une fois que le Maître du Donjon a déterminé qu'une rencontre aura lieu et des conditions relatives de surprise pour les deux groupes, il peut décider de la distance qui les sépare quand la rencontre prend place.
Lorsque les deux groupes sont surpris, la distance de rencontre est de 1d4 x 3 m (triplée si en extérieur).
Quand un groupe est surpris, celui qui ne l'est pas remarque l'autre à une distance de 1d4 x 3 mètres (triplée en extérieur). Le groupe surpris ne remarque pas l'autre à moins qu'il ne s'approche à la moitié de cette distance.
Lorsqu'aucun des deux n'est surpris, consulter la *Table : Distances de Rencontre*. En fonction du type de terrain (donjon, nature sauvage, océan/mer ou sous l'eau), le MD peut déterminer de combien sont éloignés les groupes quand la rencontre débute.

Réactions des Monstres

Ce n'est pas parce qu'une rencontre a lieu que les deux groupes s'attaquent automatiquement l'un l'autre. L'un ou l'autre des deux groupes peut préférer commercer, parler, échanger des rumeurs et des informations, voire s'enfuir.
Les personnages joueurs décident de comment ils ont envie de réagir. Le MD décide de la réaction des monstres et des PNJ.
Les caractéristiques de certains monstres (Chapitre 14) détermineront comment ils réagissent, mais le MD peut aussi souhaiter qu'un monstre





agisse d'une certaine manière. Lorsque le MD veut générer de manière aléatoire une réaction d'un monstre ou d'un PNJ, il peut consulter la *Table : Réactions des Monstres*.
Si le MD veut utiliser la *Table : Réactions des Monstres*, il lance 2d6 et applique les résultats indiqués. Après le premier round, le MD doit modifier le jet de 2d6 par le bonus ou malus de Charisme du porte-parole du groupe. Pour le premier jet de dé de réaction, le MD ne devrait pas tenir compte du modificateur de Charisme.
Le MD peut substituer toute réaction qu'il juge appropriée à celles décrites dans la table. Un monstre lâche qui obtient un 2 ou un 3, par exemple, pourrait fuir au lieu d'attaquer, s'il obtient un 4 à 6 à la place, il pourrait être hésitant et être prêt à s'enfuir.
Vous devrez peut-être faire plus d'un jet sur la *Table : Réactions des Monstres*. Quand le résultat indique de relancer à nouveau dans un round, permettez aux PJ de réagir face au monstre. S'ils agissent de manière à obtenir une réaction spécifique (comme une attaque), vous n'avez pas besoin de faire un nouveau jet. S'ils essaient de bluffer, de négocier, ou se lier d'amitié avec la créature, lancer à nouveau avec le bonus ou malus indiqué sur la table.
Les actions et paroles des PJ peuvent influer sur les réactions des monstres. Des gestes d'amitié peuvent donner un bonus aux PJ alors que les menaces, les tentatives de paraître menaçants et grossiers peuvent donner un malus aux PJ. Les modificateurs pour les actions du PJ peuvent aller d'un malus de - 2 à un bonus de + 2. Si un personnage charismatique parle pour tout le groupe alors qu'un autre affiche un silence flagrant, irritant et autrement dit indiquant que c'est un dur à cuire, le malus de l'agressivité pourrait atténuer, voir annuler le bonus de Charisme.
Ne pas jeter les dés pour la Réaction plus de trois fois. Si au troisième jet, le monstre n'a pas obtenu un 10 ou mieux, il décider d'attaquer ou de s'enfuir.

Table : Réactions des Monstres

2d6	Réaction du Monstre
2-3	Attaque.
4-6	Agressif. Malus de –4 au round suivant.
7-9	Méfiant. Relance au round suivant.
10-11	Neutre. Relance au round suivant avec bonus +4.
12	Amical.

Rencontres de Monstres Errants

Les tables de ce chapitre aideront à générer des monstres errants et des rencontres aléatoires. Les différentes Tables des Rencontres dans les Donjons Niveau 1-10 donnent les directives pour le nombre de monstres qui constitue une rencontre. Par exemple, si l'entrée indique «Hobgobelin 1d6», dans ce cas, lancer 1d6 pour déterminer le nombre de hobgobelins de cette rencontre.
Dans la *Table des Rencontres dans la Nature Sauvage*, la *Table des Rencontres dans les Châteaux* et la *Table des Rencontres en Ville*, aucune valeur n'est donnée. Consulter la description du monstre indiqué au Chapitre 14. L'entrée « Nombre de Monstres » donne des orientations pratiques pour déterminer le nombre de monstres pour les rencontres. Les tables de cette section sont des tables génériques pour un donjon standard. Nous encourageons le MD à créer sa propre table de rencontres pour sa campagne. Il peut modifier la fréquence des rencontres, introduire de nouveaux monstres de sa création, utiliser un autre type de dé (d8, d12, …), etc.
Lorsqu'une rencontre aléatoire a lieu, le MD doit d'abord prendre en compte le terrain où se trouvent les personnages, un Donjon ou la Nature Sauvage. La « Ville » est traitée comme n'importe quel autre terrain de Nature Sauvage.
Si la rencontre aléatoire se déroule dans un ensemble de donjon, consulter la section « Rencontres dans les donjons » ci-dessous.
Si elle a lieu dans la Nature Sauvage (ou urbain), consulter la section « Rencontres dans la Nature Sauvage ».
Ces différentes tables sont présentées dans les pages qui suivent.

Rencontres dans les Donjons

Déterminer le niveau du donjon où la rencontre a lieu. Consulter la Table correspondante à ce niveau de donjon. Lancer 1d20 sur cette table pour voir quel type de monstre est rencontré.
Effectuer le jet de dé indiqué dans la colonne « Nombre rencontré » pour déterminer combien de monstres de ce type apparaissent dans cette rencontre. Consulter le Chapitre 14 pour une description détaillée de ce monstre.

Jouer la rencontre comme décrit précédemment sous « Rencontres ».
Dans les rencontres dans les donjons, déterminer d'abord le niveau du donjon où se déroule la rencontre.
Le MD ou l'auteur qui a conçu le donjon l'aura normalement désigné « Niveau 1 », « Niveau 2 », ou quelque chose comme ça. S'il ne l'a pas fait, inspecter les types de monstres trouvés dans le donjon. S'ils ont tendance être en moyenne de niveau 1 ou à avoir 1 DV, c'est probablement un donjon de niveau 1, s'ils sont en moyenne de niveaux 3 ou 3DV, le donjon est probablement de niveau 3, etc.
Vous trouverez plusieurs tables pour des donjons de différents niveaux dans les pages suivantes.
Lancer ld20 sur la table qui correspond au niveau du donjon en question. Le résultat du 1d20 indique un type de monstre. Maintenant, lancer les dés indiqués dans la colonne de droite pour déterminer combien de monstres sont impliqués dans la rencontre.
Par exemple, au premier niveau d'un donjon, une rencontre aléatoire a lieu. Le MD consulte alors la *Table des Rencontres dans les Donjons de Niveau 1* présentée ci-dessous et lance 1d20. Le résultat est un 14. D'après la table, la rencontre se fera avec des orcs. Le dé à lancer, d'après la colonne « Nombre Rencontré » de la table, est 1d6. Le MD lance alors 1d6 et obtient un 4, ce qui signifie que la rencontre a lieu avec quatre orcs. Le MD peut maintenant consulter la description des orcs au Chapitre 14 pour voir ce qu'ils font, quelles sont leurs forces, comment ils se comportent, etc.
Les monstres listés dans les *Tables des Rencontres dans les Donjons* sont de différents niveaux de difficulté, généralement en adéquation avec le niveau du donjon dans lequel ils se trouvent. Plus loin dans cet ouvrage, vous trouverez une section sur la conception de donjons qui discute des écarts de difficulté entre les différents niveaux d'un donjon.

Rencontres dans la Nature Sauvage

Se référer au type de terrain sur la *Table des Rencontres dans la Nature Sauvage* où se déroule la rencontre. Lancer 1d8 et consulter la colonne correspondant au type de terrain. Le résultat indique quelle table secondaire utiliser. Consulter cette table secondaire et lancer 1d12 dans la colonne correspondante en fonction du

type de terrain où la rencontre se produit. Le résultat indique quel type de monstre est rencontré par les personnages.
Consulter le Chapitre 14 pour plus de détails sur ce monstre, notamment le nombre de monstres rencontrés.
Jouer la rencontre comme décrit sous « Rencontres », en utilisant la visibilité, la distance et les facteurs de surprise.

Dans une rencontre dans la Nature Sauvage, le type de terrain joue un rôle important. Sur la *Table : Rencontres dans la Nature Sauvage*, lancer 1d8 et reporter ce résultat dans la colonne correspondant au type de terrain. Cela vous dirigera vers l'une des onze tables secondaires, dont neuf suivent immédiatement la table principale. Les deux autres tables secondaires sont présentées avec un texte explicatif dans les sections qui suivent la neuvième table secondaire.
Lancer 1d12 sur la table indiquée par le jet précédent. Comparer ce résultat dans la colonne correspondant au type de terrain.

Exemple : Les personnages joueurs voyagent à travers des montagnes très boisées. Le MD décide qu'il s'agit d'un terrain davantage montagneux que boisé. Il jette le dé sur la *Table des Rencontres dans la Nature Sauvage*. Le résultat sur 1d8 est un 6.
Dans la colonne «Colline, Montagne, Désolé», la rencontre indique un humanoïde. Le MD consulte la *Table Secondaire 2. Humanoïdes*, lance 1dl2 et se reporte à la colonne pour «Colline, Montagne, Désolé». Le résultat du jet du MD est un 2, ce qui indique une rencontre avec un/ des géant(s) des nuages.

Après avoir déterminé le type de monstre rencontré, consulter le Chapitre 14 pour plus de détails. Le Chapitre 14 décrit les habitudes du monstre, ses activités, le nombre susceptible rencontré, etc. Avec toutes ces informations en main, la rencontre avec les PJ est prête à être jouer. Consulter le *Déroulement d'une Rencontre* et la *Table : Distances de Rencontre* pour d'autres facteurs concernant la rencontre.

Rencontres Spéciales dans les Châteaux

Le MD peut déterminer la classe de personnage des habitants d'un château en utilisant la *Table Secondaire*

Table : Réactions du Château

		Réaction (Jeter 1d6)		
Classe du Seigneur	**Type de Patrouille**	**Poursuite**	**Neutre**	**Amical**
Guerrier	2-12 Cavaliers lourds	1-3	4-5	6
Magicien	2-12 Fantassins	1	2-5	6
Clerc	2-12 Cavaliers	1-2	3-4	5-6
Demi-Humain	2-12 Demi-humains	1	2-5	6

10. Rencontres dans les Châteaux ou décider lui-même des classes le cas échéant. Si la table est utilisée, lancer 1d6. Si le résultat est un 3, lancer à nouveau 1d6 et voir quelle races demi-humaines est le résultat. Pour les seigneurs humains d'un château, quelle que soit leur classe, jeter ld20 + 8 pour déterminer leur niveau. Les niveaux demi-humains sont indiqués dans la table.
Si le MD n'a pas encore déterminé les réactions des habitants du château envers les personnages joueurs, il peut utiliser la *Table : Réactions des Monstres* présentée plus haut dans ce chapitre ou alors consulter la *Table : Réactions du Château* . Les colonnes « Réaction » de la table supposent que le groupe ne fait rien ni pour éveiller les soupçons, ni pour inspirer la confiance.
Le MD peut certainement modifier le jet de dé si les actions des PJ envers les habitants du château le justifient.
Ne pas oublier non plus que certains PJ guerriers de haut niveau peuvent avoir le droit de se réfugier dans les châteaux dans le monde de campagne. Un PJ avec ce droit qui déclare son nom et son titre recevra normalement une Réaction « amical ».
Noter que les gardes répertoriés ne sont qu'une partie des forces du seigneur du château et sont simplement l'unité envoyée auprès des voyageurs ennuyeux. Le reste des forces du château devrait inclure d'autres gardes, voir même inclure des monstres spéciaux.

Poursuite : Les gardes chasseront le groupe hors des terres du seigneur ou feront payer un droit de passage aux personnages. Cette somme peut varier selon la personnalité du seigneur, à quel point les personnages ont l'air riches, et autres facteurs. Refuser de payer peut entraîner l'arrestation des PJ, d'être chassés des terres du seigneur ou d'être attaqués. Le MD peut ignorer ce résultat si le seigneur du château est loyal et que les PJ se sont bien comportés.

Neutre : Aucune tentative n'est faite pour aider ou entraver le groupe.

Amical : Le seigneur du château invite le groupe à rester.
Ce n'est pas nécessairement une véritable amitié, certains PNJ peuvent avoir de mauvaises intentions envers le groupe qui ne se méfie pas…

Rencontres Spéciales dans les Villes

Sur la *Table des Rencontres dans la Nature Sauvage*, l'entrée pour le terrain « ville » a un résultat « Spécial ». À chaque fois qu'un résultat spécial est indiqué, le MD peut soit lancer à nouveau et utiliser l'un des résultats les plus courants, ou alors il peut utiliser la *Table Secondaire : 11. Rencontres dans les Villes*.
Pour utiliser cette table secondaire, lancer ld8 pour déterminer quelle section de la table utiliser (la table secondaire est divisée en sections marquées de 1 à 8). Puis lancer 1d20 pour découvrir quel type de personnage les PJ rencontrent. La *Table secondaire : 11. Rencontres dans les Villes* indique seulement la profession du personnage rencontré, pas son niveau ou ni ses intentions. Le MD doit décider comment utiliser ce type de personnage dans la rencontre.
Par exemple, un alchimiste peut souhaiter embaucher les personnages pour lui trouver des ingrédients rares, un assassin pourrait traquer l'un des PJ, un brasseur pourrait organiser un concours pour déterminer quelle bière est la meilleure, la sienne ou celle d'un concurrent, et essaierait de persuader un PJ de participer, et enfin, un fonctionnaire du gouvernement pourrait chercher à se venger d'un voleur de haut rang qui le fait chanter, et pourrait essayer de persuader les PJ de l'aider.
Vous pouvez également utiliser la *Table Secondaire : Rencontres dans les Villes* lorsque vous essayez de trouver un endroit intéressant pour une rencontre. Traduire la profession du personnage rencontré en un type de bâtiment ou de lieu. Par exemple, «Juge» deviendrait «Palais de Justice», «Fossoyeur» deviendrait «Cimetière ».

Table des Rencontres dans les Donjons de Niveau 1

Jet de 1d20	Monstre	Nombre Apparaissant
1	Bandit	1d6
2	Scarabée de Feu	1d6
3	Sauterelle Géante	1d6
4	Centipède Géant	1d6
5	Goule	1d2
6	Gobelin	1d6
7-10	Humain	1d3
11	Kobold	2d6
12	Lézard, Gecko	1d2
13	Groupe de PNJ	1
14	Orc	1d6
15	Squelette	1d10
16	Serpent Coureur	1d2
17	Araignée Crabe	1d2
18	Strige	1d8
19	Troglodyte	1d3
20	Zombie	1d3

Table des Rencontres dans les Donjons de Niveau 2

Jet de 1d20	Monstre	Nombre Apparaissant
1	Scarabée à Huile	1d6
2	Ver Charognard	1
3	Goule	1d4
4	Gnoll	1d4
5	Gobelin	2d4
6	Vase Grise	1
7	Hobgobelin	1d6
8-10	Humain	1d3
11	Lézard, Draco	1
12	Homme-lézard	1d6
13	Néandertalien	2d4
14	Groupe de PNJ	1
15	Orc	1d10
16	Squelette	2d6
17	Serpent, Vipère	1d6
18	Araignée, Veuve Noire	1
19	Troglodyte	1d6
20	Zombie	1d6

Table des Rencontres dans les Donjons de Niveau 3

Jet de 1d20	Monstre	Nombre Apparaissant
1	Singe Blanc	1d4
2	Scarabée Tigre	1d4
3	Gobelour	1d6
4	Ver Charognard	1d3
5	Doppleganger	1d2
6	Gargouille	1d3
7	Cube Gélatineux	1
8	Harpie	1d3
9-10	Humain	1d3
11	Statue Vivante, Crystal	1d4
12	Lycanthrope, Rat-Garou	1d6
13	Méduse	1
14	Groupe de PNJ	1
15	Ocre Gelée	1
16	Ogre	1d3
17	Ombre	1d4
18	Araignée, Tarentelle	1
19	Thoul	1d4
20	Nécrophage	1d3

Table des Rencontres dans les Donjons de Niveaux 4-5

Jet de 1d20	Monstre	Nombre Apparaissant
1	Chien Esquiveur	1d4
2	Gobelour	1d6+4
3	Cécilie	1
4	Cockatrice	1d2
5	Bête Éclipsante	1
6	Gargouille	1d4+1
7	Géant des Collines	1
8	Harpie	1d4+1
9	Cerbère (DV1d3+2)	1d4
10	Hydre (5 têtes)	1
11	Lycanthrope, Loup-Garou	1d4
12	Méduse	1d2
13	Momie	1d3
14	Groupe de PNJ	1
15	Ocre Gelée	1
16	Rhagodessa	1d3
17	Monstre Rouilleur	1d2
18	Scorpion Géant	1d3
19	Troll	1d2
20	Âme en peine	1d2

Table des Rencontres dans les Donjons de Niveaux 6-7

Jet de 1d20	Monstre	Nombre Apparaissant
1	Basilique	1d3
2	Cécilie	1d4
3	Cockatrice	1d3
4	Géant des Collines	1d2
5	Géant de Pierre	1d2
6	Cerbère (DV 5-7)	1d4
7	Hydre (6-8 têtes)	1
8	Tigre/Ours-Garou	1d3
9	Manticore	1
10	Minotaure	1d4
11	Momie	1d4
12	Groupe de PNJ	1
1 3	Ocre Gelée	1
14	Ogre	2d4
15	Monstre Rouiller	1d3+1
16	Spectre	1d3
17	Araignée, Tarentelle	1d3
18	Salamandre de Feu	1d2
19	Troll	1d4+1
20	Vampire	1

Table des Rencontres dans les Donjons de Niveaux 8-10

Jet de 1d20	Monstre	Nombre Apparaissant
1	Basilique	1d6
2	Pudding Noir	1
3	Chimère	1
4	Pourceau Maléfique	1d2
5	Dragon	1d2
6-7	Géant*	1d6
8	Golem*	1
9	Hydre (7-12 têtes)	1
10	Stature Vivante*	1d4+1
11-12	Lycanthrope*	1d6+1
13	Groupe de PNJ	1
14	Ver Violet	1
15	Monstre Rouilleur	1d4+1
16	Salamandre*	1d4
17	Serpent*	1d4
18	Spectre	1d3
19	Araignée*	1d4+1
20	Vampire	1d2

* Choisir n'importe quel type et modifier le nombre apparaissant suivant le niveau du monstre.

Table des Rencontres dans la Nature Sauvage

Jet de 1d8	Ouvert/Prairie	Bois/Forêt	Rivière	Marais	Colline/Montagne/ Désolé
1	Humain	Humain	Humain	Humain	Humain
2	Volant	Volant	Volant	Volant	Volant
3	Humanoïde	Humanoïde	Humanoïde	Humanoïde	Humanoïde
4	Animal	Insecte	Insecte	Nageant	Inhabituel
5	Animal	Inhabituel	Nageant	Mort-vivant	Animal
6	Inhabituel	Animal	Nageant	Mort-vivant	Humanoïde
7	Dragon	Animal	Animal	Insecte	Dragon
8	Insecte	Dragon	Dragon	Dragon	Dragon
Jet de 1d8	**Désert**	**Civilisation***	**Cité**	**Océan**	**Jungle**
1	Humain	Château**	Humain	Humain	Humain
2	Volant	Volant	Mort-vivant	Volant	Volant
3	Humanoïde	Humanoïde	Humanoïde	Nageant	Insecte
4	Humain	Humain	Humain	Nageant	Insecte
5	Animal	Humain	Humain	Nageant	Humanoïde
6	Dragon	Animal	Humain	Nageant	Animal
7	Mort-vivant	Animal	Humain	Nageant	Animal
8	Animal	Dragon	Spécial t	Dragon	Dragon

* Toute zone rurale est considérée comme « Civilisation »
** Consulter « Rencontres Spéciales dans les Châteaux » et la Table Secondaire : 10. Rencontres dans les Châteaux
t Consulter « Rencontres Spéciales en Ville » et la Table Secondaire : 11. Rencontres en Ville

Table Secondaire 1. Animaux

Jet de 1d12	Ouvert, Prairie	Bois/Forêts	Rivière
1	Troupeau d'Animaux	Troupeau d'Animaux	Troupeau d'Animaux
2	Babouin de rocher	Sanglier	Sanglier
3	Sanglier	Félin Panthère	Félin Panthère
4	Félin Lion	Félin Tigre	Félin Panthère
5	Éléphant	Lézard Gecko	Crabe Géant
6	Furet géant	Lézard Draco	Crocodile
7	Cheval de Selle	Lézard Tuara	Crocodile Grand
8	Lézard Draco	Serpent vipère	Rascasse Géante
9	Mule	Araignée crabe	Sangsue Géante
10	Serpent vipère	Licorne	Rat Géant
11	Serpent à Sonnette	Loup	Musaraigne Géante
12	Belette Géante	Loup Géant	Crapaud Géant
Jet de 1d12	**Montagne/ Colline/Désolé**	**Désert**	**Civilisation**
1	Troupeau d'Animaux	Troupeau d'Animaux	Troupeau d'Animaux
2	Singe des Neiges	Troupeau d'Animaux	Troupeau d'Animaux
3	Singe Blanc	Chameau	Sanglier
4	Babouin rocher	Chameau	Sanglier
5	Ours de Caverne	Félin Lion	Furet Géant
6	Ours Grizzly	Félin Lion	Cheval de selle
7	Lion de Montagne	Lézard gecko	Rat Géant
8	Mule	Lézard Tuara	Musaraigne Géante
9	Serpent Vipère	Serpent Vipère	Serpent Coureur
10	Serpent à Sonnette	Serpent à Sonnette	Serpent vipère
11	Loup	Veuve Noire	Tarentelle
12	Loup géant	Tarentelle	Loup
Jet de 1d12	**Jungle**	**Préhistorique**	
1	Troupeau d'Animaux	Ours des Cavernes	
2	Sanglier	Dent de Sabre	
3	Félin Panthère	Crocodile Géant	
4	Lézard Draco	Mastodonte	
5	Lézard gecko	Ptérodactyle	
6	Lézard Cornu	Ptéranodon	
7	Rat Géant	Serpent coureur	
8	Musaraigne Géante	Serpent Vipère	
9	Serpent Vipère	Tricératops	
10	Serpent Python	Tricératops	
11	Serpent Cracheur	T-Rex	
12	Araignée Crabe	Loup Géant	

Table Secondaire 2. Humanoïdes

Jet de 1d12	Ouvert, Prairie	Bois/Forêts	Rivière
1	Gobelour	Gobelour	Gobelour
2	Elfe	Cyclope	Elfe
3	Géant de Colline	Dryade	Gnoll
4	Gnoll	Elfe	Hobgobelin
5	Gobelin	Géant de Colline	Homme Lézard
6	Petite-Gens	Gnoll	Homme Lézard
7	Hobgobelin	Gobelin	Génie des Eaux
8	Ogre	Hobgobelin	Ogre
9	Orc	Ogre	Orc
10	Pixie	Orc	Sprite
11	Thoul	Thoul	Thoul
12	Troll	Troll	Troll
Jet de 1d12	**Marais**	**Montagne/Colline/ Désolé**	**Désert**
1	Gnoll	Nain	Géant de Feu
2	Gobelin	Géant de Nuage	Gobelin
3	Hobgobelin	Géant de Givre	Hobgobelin
4	Homme Lézard	Géant de Colline	Hobgobelin
5	Homme Lézard	Géant de Pierre	Ogre
6	Homme Lézard	Géant de Tempête	Ogre
7	Génie des Eaux	Gnome	Ogre
8	Ogre	Gobelin	Orc
9	Orc	Kobold	Orc
10	Troglodyte	Orc	Pixie
11	Troll	Troglodyte	Sprite
12	Troll	Troll	Thoul
Jet de 1d12	**Civilisation**	**Jungle**	
1	Nain	Gobelour	
2	Elfe	Cyclope	
3	Géant de Colline	Elfe	
4	Gnome	Géant de Feu	
5	Gnoll	Géant de Colline	
6	Gobelin	Gnoll	
7	Petite-Gens	Gobelin	
8	Hobgobelin	Homme Lézard	
9	Ogre	Ogre	
10	Orc	Orc	
11	Pixie	Troglodyte	
12	Sprite	Troll	



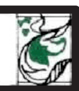


Table Secondaire 3. Humains*

Jet de 1d12	Ouvert, Prairie	Bois/Forêts	Rivière
1	Aventurier	Aventurier	Aventurier
2	Bandit	Bandit	Bandit
3	Bandit	Bandit	Boucanier
4	Berserker	Berserker	Boucanier
5	Brigand	Brigand	Boucanier
6	Clerc	Brigand	Clerc
7	Guerrier	Brigand	Clerc
8	Magicien	Clerc	Guerrier
9	Marchand	Guerrier	Magicien
10	Marchand	Magicien	Marchand
11	Noble	Marchand	Marchand
12	Nomade	Groupe de PNJ	Groupe de PNJ
Jet de 1d12	**Colline**	**Désert**	**Civilisation**
1	Aventurier	Aventurier	Acolyte
2	Bandit	Clerc	Aventurier
3	Berserker	Derviche	Bandit
4	Berserker	Derviche	Bandit
5	Brigand	Guerrier	Clerc
6	Néandertalien	Magicien	Guerrier
7	Néandertalien	Marchand	Magicien
8	Néandertalien	Noble	Marchand
9	Clerc	Nomade	Noble
10	Guerrier	Nomade	Groupe de PNJ
11	Magicien	Nomade	Marchand
12	Marchand	Nomade	Vétéran
Jet de 1d12	**Océan**	**Jungle**	**Marais**
1	Aventurier	Aventurier	Aventurier
2	Boucanier	Aventurier	Aventurier
3	Boucanier	Bandit	Bandit
4	Marchand	Berserker	Bandit
5	Marchand	Brigand	Berserker
6	Marchand	Brigand	Brigand
7	Marchand	Brigand	Clerc
8	Marchand	Néandertalien	Guerrier
9	Pirate	Clerc	Magicien
10	Pirate	Guerrier	Marchand
11	Pirate	Magicien	Groupe de PNJ
12	Pirate	Marchand	Marchand

* Lorsqu'un groupe de PNJ est indiqué, la rencontre se déroule avec un personnage de niveau nominal ou supérieur, plus 2 à 20 suivants de bas niveau. Lorsqu'un titre de niveau spécifique est donné, la rencontre se fait avec 6 à 15 individus de ce niveau.

Table Secondaire 4. Volants

Jet de 1d12	Montagne	Désert	Tous les Autres
1	Abeille Géante	Gargouille	Abeille Géante
2	Gargouille	Gargouille	Cockatrice
3	Griffon	Griffon	Gargouille
4	Harpie	Harpie	Griffon
5	Hippogriffe	Essaim d'Insectes	Hippogriffe
6	Essaim d'Insectes	Lézard Draco	Lézard Draco
7	Manticore	Manticore	Pégase
8	Pégase	Manticore	Pixie
9	Mouche Voleuse	Manticore	Mouche Voleuse
10	Roc Petit	Roc Petit	Roc Petit
11	Roc Grand	Roc Grand	Sprite
12	Roc Géant	Roc Géant	Strige

Table Secondaire 5. Nageants

Jet de 1d12	Rivière/Lac	Océan	Marais
1	Crabe Géant	Géant de Tempête	Crabe Géant
2	Crocodile	Hydre de Mer	Crocodile
3	Crocodile Grand	Hydre de Mer	Crocodile
4	Rascasse Géante	Hydre de Mer	Crocodile Grand
5	Esturgeon Géant	Triton	Crocodile Grand
6	Sangsue Géante	Serpent de Mer	Sangsue Géante
7	Sangsue Géante	Serpent de Mer	Sangsue Géante
8	Homme Lézard	Serpent de Mer	Sangsue Géante
9	Homme Lézard	Serpent de Mer	Homme Lézard
10	Triton	Termite d'Eau	Homme Lézard
11	Génie des Eaux	Termite d'Eau	Termite d'Eau
12	Termite d'Eau	Termite d'Eau	Termite d'Eau

Table Secondaire 6. Dragons

Jet de 1d12	
1	Chimère
2	Dragon Noir
3	Dragon Bleu
4	Dragon d'Or
5	Dragon Vert
6	Dragon Rouge
7	Dragon Blanc
8	Hydre
9	Hydre
10	Wyverne
11	Salamandre de Feu
12	Salamandre de Givre

Table Secondaire 7. Insectes

Jet de 1d12	
1	Fourmi Géante
2	Abeille Géante
3	Scarabée de Feu
4	Scarabée à Huile
5	Scarabée Tigre
6	Essaim d'Insectes
7	Rhagodessa
8	Mouche Voleuse
9	Scorpion Géant
10	Veuve Noire
11	Araignée Crabe
12	Tarentelle

Table Secondaire 10. Rencontres dans Châteaux

Jet de 1d6	Seigneur du Château		Niveau
1	Clerc		1d20+8
2	Magicien		1d20+8
3	Demi-Humain		
	Relancer 1d6 :		
		1-2 Nain	12
		3-4 Elfe	10
		5-6 Petite-Gens	8
4-6	Guerrier		1d20+8
Jet de 1d6	**Alignement du Seigneur**		
1	Chaotique		
2-4	Neutre		
5-6	Loyal		

Table Secondaire 8. Morts-Vivants

Jet de 1d12	
1	Goule
2	Goule
3	Goule
4	Momie
5	Squelette
6	Squelette
7	Spectre
8	Nécrophage
9	Âme en Peine
10	Vampire
11	Zombie
12	Zombie

Table Secondaire 9. Inhabituels

Jet de 1d12	
1	Basilique
2	Chien Esquiveur
3	Centaure
4	Bête Éclipsante
5	Gorgone
6	Ours-Garou
7	Sanglier-Garou
8	Rat-Garou
9	Tigre-Garou
10	Loup-Garou
11	Méduse
12	Tréant





Table Secondaire 11. Rencontres en Ville*

1d20	Section 1	Section 2	Section 3	Section 4
1	Alchimiste	Aventurier nain	Chasseur	Esclave
2	Apiculteur	Aventurier petite-gens	Chaumier	Espion
3	Archéologue	Aventurier voleur	Chef	Fabricant de balais
4	Armurier	Avocat	Chimiste	Fabricant de bougies
5	Armurier de flèches	Baltringue	Cirier	Fabricant de meubles
6	Artisan de guilde	Banquier	Cocher	Fermier
7	Artiste	Barman	Coiffeur	Fonctionnaire
8	Artiste sculpteur	Batelier	Colporteur	Forgeron
9	Assassin	Bijoutier	Concierge	Fou
10	Assesseur des impôts	Bottier	Contrebandier	Fourreur
11	Astrologue	Boucher	Cordonnier	Garde
12	Astronome	Boulanger	Danseur	Garde du corps
13	Athlète	Brasseur	Dentiste	Gardien
14	Aubergiste	Bûcheron	Diplomate	Gardien d'écurie
15	Aventurier clerc	Camelot	Docker	Gardien de chenil
16	Aventurier druide	Chanteur	Dompteur d'animaux	Gardien de cimetière
17	Aventurier elfe	Charbonnier	Employé	Gardien de puits
18	Aventurier guerrier	Charpentier	Employé de comptoir	Gardien de salon
19	Aventurier magicien	Charretier	Employé de mairie	Gardien de bains publics
20	Aventurier mystique	Charron	Enregistreur	Gendarme
1d20	**Section 5**	**Section 6**	**Section 7**	**Section 8**
1	Gentilhomme	Majordome	Ouvrier fondeur	Serrurier
2	Geôlier	Marchand	Ouvrier du bâtiment	Serviteur, embauché
3	Géologue	Marchand du bazar	Ouvrier laitier	Serviteur, journalier
4	Guérisseur	Marin, capitaine	Passeur	Souffleur de verre
5	Guerrier, mercenaire	Marin, mousse	Paysan	Tailleur
6	Guide	Médecin	Pêcheur	Tailleur de pierre
7	Guilde de marchand officier	Membre de la royauté	Phare, gardien	Tanneur
8	Guilde de magie sage	Ménagère	Plongeur	Tavernier
9	Guilde de voleur officier	Mendiant	Politicien	Taxidermiste
10	Guilde officier	Menuisier	Pompes funèbres, employé	Templier
11	Herboriste	Meunier	Potier	Tisserand
12	Ivrogne	Militaire, officier	Prêteur	Tonnelier
13	Jardinier	Noble	Professeur	Traducteur
14	Jongleur/mime	Officier foncier	Prostituée	Transporteur
15	Joueur	Orfèvre	Puisatier	Travailleur de pierre
16	Juge	Ouvrier	Savonnier	Travailleur du cuir
17	Maçon	Ouvrier, bois	Scribe	Trésorier
18	Madame proxénète	Ouvrier manutention	Sculpteur d'os	Vagabond
19	Maire	Ouvrier d'arrosage	Sculpteur sur bois	Vigile
20	Maître de caravane	Ouvrier dans monastère	Serf	Vigneron

* Lancer d'abord 1d8 pour déterminer quelle section utiliser pour la rencontre puis lancer ld20 dans cette section pour trouver le citadin utilisé pour la rencontre.



Monstres Errants et PJ de Hauts Niveaux

Dans le jeu à bas niveau, les monstres errants participent à rendre les aventures intéressantes, à garder les personnages en alerte, et à donner aux personnages de l'expérience dans des situations dangereuses. Cependant, une fois que les personnages sont très expérimentés, les monstres errants n'ont plus cette vocation. Si le MD applique platement les tables de rencontre, les monstres errants ne seront que des ralentissements ennuyeux ou (au mieux) des épisodes comiques.
Par conséquent, lorsque les PJ atteignent le haut niveau, le MD doit prendre une décision rapide à chaque rencontre aléatoire afin qu'elle puisse être bénéfique à l'expérience des PJ. Il devrait éviter (c'est-à-dire ne pas jouer) les rencontres qui ne proposent que des combats ennuyeux et garder uniquement celles qui ont d'autres finalités. Dans cette optique, il y a essentiellement trois types de rencontres que le MD peut envisager de mettre en place.
Par exemple, il n'y a rien de mal à proposer des *rencontres drôles* tant qu'elles le sont délibérément. Un groupe de gobelours, bien interprété par le *roleplay* du MD, maladroit vis-à-vis de PJ de hauts niveaux peut provoquer de bons fous rires autour de la table. Toutefois, des rencontres récurrentes qui vont toujours dans le même sens, tomberont à plat.
Ensuite, il y a les *rencontres tactiques*. Un groupe nombreux de monstres de niveau inférieur qui ont une meilleure connaissance du terrain, de bonnes tactiques, des pièges, et l'avantage de la surprise peut défier (ou au moins ralentir) des personnages de hauts niveaux.
Il y a aussi les rencontres qu'on pourrait qualifier d'*évitement par crainte*. La rumeur de la présence d'un groupe de PJ de haut niveau circulera rapidement dans un donjon ou dans la nature sauvage, ainsi que leurs descriptions physiques. Les monstres les plus faibles seront sur leur garde et éviteront soigneusement ces personnages dangereux. Si des rencontres surprises se produisent, les monstres de bas niveau choisiront automatiquement de fuir les PJ ou de parler avec eux. Ils n'attaqueront les PJ que dans les situations les plus rares. Ce type de rencontre permet de conforter les PJ dans le fait qu'ils sont puissants et influents maintenant et c'est un coup de pouce pour leur ego.
Pour refléter la puissance des personnages de hauts niveaux, le MD peut aussi altérer le Moral des monstres (décrite au chapitre suivant). Si les PJ font la démonstration d'une puissante magie ou d'une grande habilité au combat, les monstres pourraient décider de battre en retraite ou de reconsidérer leur position.
C'est une erreur commune des MD débutants de modifier les tables de rencontre de monstres pour que seuls les rencontres les plus difficiles aient lieu. D'abord parce que ce n'est pas très logique (les PJ se demanderont où sont passées toutes les créatures les plus faibles), et deuxièmement parce que c'est frustrant pour les PJ (qui supposeront, à juste titre, que cela n'a pas d'importance à quel point ils deviennent forts parce que le MD augmente simplement la puissance de chaque monstre rencontré pour compenser).
Rien de tout cela ne signifie que le MD devrait supprimer les rencontres avec les monstres les moins puissants. Par exemple, si un monstre faible sert d'indice à une situation dangereuse qui n'est pas encore découverte ou si c'est une opportunité de *roleplay* intéressante et divertissante, le monstre a un but précis et doit être conservé.

Fuite et Poursuite

Lorsque deux groupes se rencontrent, l'un des deux peut décider de s'enfuir, et l'autre peut décider de le poursuivre.
En d'autres termes, dès que les groupes se sont repérés l'un l'autre, le groupe qui fuit tourne casaque et court, essayant de se mettre hors de vue des poursuivants.
L'unité de mesure de la poursuite est le round aussi longtemps qu'elle continue.
Le groupe qui s'enfuit est « en fuite », et l'autre est « à la poursuite ».
Le Déroulement de la Fuite décrit la séquence de jeu étape par étape pour gérer la fuite et la poursuite.

Définitions

Les termes utilisés dans le Déroulement de la Fuite sont définis dans les paragraphes suivants et sont présentés dans l'ordre où ils sont le plus susceptibles de se produire.

Contact

Le contact se produit lorsque les deux groupes se rencontrent selon les règles de rencontre précédentes. Il n'est pas nécessaire qu'ils soient proches l'un de l'autre, seulement à portée de vue.
Lorsque la rencontre se produit, le MD détermine la distance de rencontre et les états de surprise relatifs des deux groupes.

Décision de Fuir

Lors d'une rencontre, si un groupe surprend l'autre (mais n'est pas lui-même surpris), il peut fuir automatiquement du groupe surpris en s'éloignant et en partant dans une autre direction à la vitesse de course pendant un round. Le groupe a suffisamment de temps pour s'éloigner de la zone avant que le groupe surpris ne prenne conscience de sa présence pour le poursuivre. En fait, si le groupe surpris n'a pas détecter l'autre groupe, il ne saura jamais qu'il vient de se passer une rencontre.

Décision de Poursuivre

Si aucun des groupes n'est surpris et que l'un des deux a décidé de tenter de fuir, l'autre doit maintenant décider de poursuivre ou non. Les personnages-joueurs décident de leur propre chef s'il faut donner la chasse. Les monstres et les PNJ font un test de Moral (décrit au prochain chapitre). Si le groupe de PNJ est composé de différents types de monstres, faire le test de Moral du monstre qui dirige le groupe.
Si les monstres/PNJ réussissent le test de Moral, ils donner la chasse, sinon ils laissent partir les PJ et ne les poursuivent pas.

Tentative de Fuite

Si aucun des groupes n'est surpris (ou si les deux le sont) et que l'un des deux a décidé de tenter une fuite, le MD fait un jet sur la *Table de Fuite*. Comparer la taille du groupe au nombre de monstres rencontrés. La table indique le pourcentage de probabilité que la fuite réussisse. Si un grand groupe se divise en plusieurs petits, faire un jet pour chacun séparément. Ainsi, certains groupes pourraient s'échapper tandis que d'autres pourraient être attrapés.
Exemple : Un groupe de PJ de huit personnages rencontre une patrouille de 12 orcs. En mettant en corrélation la colonne « Taille du groupe 5-12 »

avec celle « Nombre de Monstres rencontrés 9 + », les PJ ont une probabilité de 70% d'échapper aux orcs.
Le MD lance un d100. Sur un résultat compris entre 01 et 70, les PJ ont réussi à s'enfuir, et sur un 71 à 00, les orcs poursuivent les personnages.
Le MD peut modifier les probabilités de fuite en fonction du terrain, des différences de vitesse et d'autres facteurs indiqués dans la *Table de Fuite*. Par exemple, la forêt pourrait ajouter 25 % de probabilité de fuir. Si les monstres connaissent une zone, ils peuvent être capable de fuir en fermant les portes derrière eux, etc. Si un groupe peut se déplacer au moins deux fois plus vite que l'autre, le groupe le plus rapide ajuste les probabilités de fuite de 25 % en sa faveur. Si le groupe à la poursuite a envoyé de petits groupes d'éclaireurs, la fuite est rendue plus difficile et un malus de -10% est appliquée à la probabilité de fuite.
Remarque Importante : Quel que soit le nombre de malus à la fuite, le groupe a toujours au minimum 5% de probabilité de fuite.

La Poursuite Continue

Si la première tentative de fuite a échoué, la poursuite est lancée. Le mouvement est effectué à la vitesse de course et l'unité de temps est mesuré en rounds. Comme s'il s'agissait d'un combat, chaque groupe lance un jet d'initiative une fois par round et agit en fonction de l'ordre de l'initiative. La poursuite continue jusqu'à ce que l'un des événements suivants se produise.

Les Poursuivants Abandonnent la Poursuite.

Ce sont les PJ qui décident de poursuivre ou non les monstres en fonction de leurs motivations. D'autre part, les monstres et PNJ doivent faire un nouveau jet de Moral tous les *cinq rounds*. Un échec conduit à l'abandon de la poursuite.

Les Poursuivants Rattrapent les Fuyards.

Cela se produit pour plusieurs raisons. Si un round se termine où les poursuivants rattrapent les fuyards (le MD garde une trace des positions relatives pour si voir un groupe rattrape l'autre) puis gagne l'initiative au round suivant, ils peuvent attaquer, forçant les fuyards à se retourner et à combattre.
Les fuyards peuvent se retrouver bloqués par un obstacle qui empêche leur fuite (une falaise abrupte, un couloir sans issue, une porte verrouillée par magie, un autre groupe d'ennemis, etc.) En général ces situations débouchent sur un combat même si les fuyards peuvent choisir de se rendre à la place.

Les Fuyards Réussissent à Fuir.

Il existe plusieurs situations où les fuyards réussissent à échapper à leurs poursuivants, comme :
• Les fuyards peuvent, s'ils en ont la possibilité, lancer un sort qui leur permet de s'enfuir. Par exemple, ils pourraient lancer un sort de *téléportation* pour mettre le groupe en sécurité ; un sort de *passe-muraille* pour les conduire dans un endroit inaccessible (suivi d'une *dissipation de la magie* pour annuler le sort afin que les poursuivants ne les puissent suivre) ; ou un sort de *mur de fer* pour retarder les poursuivants assez longtemps pour qu'ils aient le temps de fuir.
• Dans certains cas, les fuyards peuvent courir assez loin devant leurs poursuivants afin de se mettre provisoirement hors de portée de vue lorsqu'ils atteignent une zone de terrain difficile (par exemple, un bois touffu, un long couloir d'un donjon comportant de nombreuses portes et passages latéraux, etc.). Dans une telle situation, le MD fait à nouveau un jet sur la *Table de Fuite* pour les fuyards. Un succès indique que les poursuivants ont perdu leurs traces.
• Les fuyards peuvent faire diversion en déposant dans leur fuite des biens que les monstres pourraient désirer. Un monstre affamé pourrait vouloir des rations de viande, par exemple, alors qu'un vampire peut être distrait par des objets magiques. Dans ce cas, le MD lance 1d6 s'il estime que l'objet abandonné est en effet attrayant pour le monstre. Sur un résultat de 1 à 3, le monstre s'arrête pour consommer (ou récupérer) les biens offerts et est retardé suffisamment longtemps assez pour que les fuyards s'enfuient.

Retrouver ses Repères

Si les fuyards réussissent à s'enfuir, ils doivent se reposer de leurs efforts et retrouver leurs repères, c'est-à-dire déterminer où ils se trouvent dorénavant. Pour chaque round de durée de la poursuite, les fuyards se sont déplacés le plus rapidement possible dans une direction choisie ou imposée par le MD. Ils n'ont pas eu le temps de consulter leur carte et le MD doit en tenir compte.
S'ils ont couru vers des zones connues ou cartographiées, tout va pour le mieux. Mais, à la discrétion du MD, leur fuite les a amenés dans une zone inconnue (hors des routes et des sentiers balisés ou dans un niveau inexploré du donjon). Ils sont maintenant perdus et devront explorer pour retrouver leur chemin.

Déroulement de la Fuite
1. Contact : Les deux groupes se rencontrent.
2. Décision de Fuir : Un groupe décide de s'enfuir.
Si le groupe qui décide de s'enfuir n'est pas surpris et que l'autre l'est, la fuite est automatiquement réussie. Aller à Étape 6.
Si l'autre groupe n'est pas surpris, passer à l'Étape 3.
3. Décision de Poursuivre : Les PJ décident eux-mêmes s'ils se mettent à la poursuite. Les monstres doivent faire un tes de Moral (Cf Chapitre 8). Sur une réussite, les monstres lancent la poursuite. Passer à l'étape 4.
Sur un échec, les monstres ne le font pas. Passer à l'étape 6.
4. Tentative de Fuite : Le MD lance un jet sur la *Table de Fuite*. Si les PJ réussissent, ils ont échappé aux poursuivants. Passer à l'étape 6.
S'ils échouent, la poursuite continue. Passer à l'étape 5.
5. La Poursuite Continue :
Le mouvement est en rounds et en vitesse de course. Les deux groupes lancent 1d6 pour l'initiative une fois par round et celui avec le résultat le plus élevé se déplace en premier.
La poursuite continue jusqu'à ce que l'un des évènements se produit :
a.Les poursuivants abandonnent.
Les monstres font un nouveau test de Moral tous les cinq rounds et abandonnent la poursuite en cas d'échec. Passer à l'étape 6.
b. Le groupe en fuite est rattrapé par le poursuivants. Un combat démarre. Cf. Déroulement du Combat au Chapitre 8.
c. Le groupe réussit la fuite. Passer à l'étape 6.
6. Reprendre ses Repères :
Les fuyards se reposent et prennent connaissance d'où ils se trouvent maintenant.

Table de Fuite

Taille du Groupe	Nombre de Monstres	Probabilité de Fuite	Conditions Particulières	Modificateur
1-4	1	50%	Terrain boisé	+25%
	2-3	70%		
	+4	90%		
5-12	1-3	35%	Terrain dégagé	-15%
	4-8	50%		
	+9	70%		
13-24	1-6	25%	Double de vitesse	+/-25%
	7-16	35%		
	+17	50%		
25+	1-10	10%	Présence d'éclaireurs	-15%
	11-30	25%		
	+31	35%		

Fuite en Mer

Lors d'une rencontre maritime, l'un des navires peut vouloirs fuir. Pour déterminer la probabilité qu'un navire s'échappe, consulter la *Table de Fuite des Bateaux et Navires*.

Si la fuite réussit, le navire à la poursuite perd de vue de sa cible et ne peut ni la retrouver ni l'attaquer ce même jour. Un navire peut s'enfuir en naviguant vers un archipel constellé de nombreux ilots, vers une zone de brouillard épais, en se cachant dans une petite crique pour laisser filer ses ennemis, et ainsi de suite.

Si la fuite échoue, le navire qui fuit commence avec une avance d'une distance de 270 mètres par temps clair. (À la discrétion du MD, si la visibilité est mauvaise, le navire à la poursuite peut commencer plus près.) Le navire à la poursuite se rapproche.

Si la vitesse du navire à la poursuite est plus élevée que celle du navire qui fuit d'une valeur comprise entre 0 et 9 mètres par round, il se rapproche de 9 mètres par round. Si la différence de vitesse est supérieure à 9 mètres par round, il se rapproche à sa vitesse normale de déplacement.

Un navire plus lent peut se rapprocher d'un autre plus rapide grâce à une meilleure navigation. Si le navire qui fuit a raté son jet de fuite sur la *Table de Fuite des Bateaux et Navires* malgré le fait qu'il soit plus rapide, signifie que le navire à la poursuite navigue beaucoup plus efficacement que lui.

Si le MD utilise les règles optionnelles de *Compétences Générales*, il peut décider d'un jet de compétence *Pilotage* entre les deux capitaines. Si le capitaine du navire qui fuit obtient un meilleur résultat, il réussit à s'enfuir. Si le capitaine à la poursuite fait mieux, son navire se rapproche aux vitesses décrites ci-dessus.

Table de Fuite des Bateaux et Navires

Vitesse du Navire en Fuite (par round)	Probabilité De Fuite
Plus rapide	80%
0-9 m plus lent	50%
9-18m plus lent	40%
18-27 m plus lent	35%
27-36 m plus lent	25%
+ de 36m plus lent	10%

Équilibrage des Rencontres (Optionnel)

Lorsque le MD n'est pas certain qu'une rencontre soit un défi équilibré, il peut utiliser le système suivant pour se faire une opinion plus précise. Cette règle optionnelle donne une estimation de l'équilibrage entre une rencontre et un groupe de PJ.
Bien que ce système soit trop complexe pour être utilisé dans la plupart des rencontres aléatoires, il est utile pour celles préparées à l'avance. Cependant, le MD n'a aucune obligation de l'utiliser, et aucune autre règle dans le jeu D&D® n'en dépend.

Le système pose les hypothèses suivantes :
• *Le groupe de PJ est composé d'un mélange de classes de personnages convenablement équipés (avec équipement et magie).* Passer en revue toutes les capacités spéciales du monstre de cette rencontre. S'il a des capacités qu'aucun membre du groupe ne peut contrer, cette rencontre est trop difficile pour eux.
• *La rencontre avec le monstre se déroule en situation normale de mêlée.* Si le monstre attend en embuscade ou possède des armes ou des pièges spéciaux, le MD doit traiter la rencontre comme étant d'un niveau plus élevé que ce que les statistiques montrent.
• *Les monstres rencontrés sont tous du même type.* Si un groupe est composé de différents monstres, s'assurer que le total ajusté des dés de vie des monstres se situe dans la plage souhaitée. Si les monstres chevauchent une monture, ajouter seulement la moitié du DV de la monture ou du cavalier (en prenant le plus faible) aux dés de vie modifiés de la monture ou du cavalier (en prenant le plus élevé).
• *Le Niveau Total du Groupe (NTG) équivaut à la valeur ajustée des dés de vie du monstre.* Le NTG (décrit et calculé ci-dessous) n'est pas modifié par des capacités magiques ou spéciales. Si le MD pense que ces dernières joueront un rôle majeur dans la rencontre (par exemple, tout le groupe est composé de lanceurs de sorts de niveau 18), le MD aura besoin d'ajouter des bonus de puissance au NTG, comme décrit ci-dessous.
• *Le groupe a toutes ses forces à disposition.* Le MD peut ajuster le NTG à la baisse lorsque le groupe ne dispose pas de toutes ses forces, comme indiqué ci-dessous.

Étapes à Suivre pour Équilibrer les Rencontres
Suivre ces trois étapes pour déterminer l'équilibre d'une rencontre :
1. Déterminer le NTG (Niveau Total du Groupe) du groupe de PJ.
2. Déterminer les Dés de Vie Ajustés Individuels des Monstres.
3. Définir le type de Défi rencontré.

Définitions

Les termes des *Étapes à Suivre pour Équilibrer les Rencontres* sont définis ici et présentés dans l'ordre.

Déterminer le NTG

Le Niveau Total du Groupe est la somme des niveaux d'expérience de tous les personnages du groupe. Si le groupe se compose de six personnages de niveau 10, le NTG est de 60 (6 x 10).

Le MD peut ajuster le NTG à la baisse si les personnages du groupe n'ont pas le maximum de leur points de vie.
Considérer que le personnage a un niveau d'expérience en moins pour chaque tranche de points de vie manquants égal à son niveau. Pour la valeur du NTG, les points de vie manquants ne peuvent réduire le niveau d'un personnage à moins de la moitié (arrondir à l'inférieur) de son niveau d'expérience réel.

Exemple : Un guerrier de niveau 8 avec 40 points de vie a subi 24 points de dégâts. C'est 3 tranches points de dégâts (24/3=8), il est donc considéré comme un guerrier de niveau 5 (8 - 3 = 5) pour le calcul du Niveau Total de Groupe.

Déterminer les Dés de Vie Ajustés Individuels des Monstres

La valeur des Dés de Vie Ajustés Individuels représente l'efficacité globale du monstre.
C'est une combinaison de ses dés de vie et de ses capacités spéciales.

Pour déterminer les Dés de Vie Ajustés Individuels, inspecter les dés de vie de la créature.
S'il y a une addition accolée aux dés de vie, diviser les points de vie additionnels par cinq, arrondir au supérieur et ajouter ce résultat au nombre de dés de vie. Par exemple, une créature avec 4DV+3 compterait comme 5 DV.

S'il y a une soustraction accolée aux dés de vie, soustraire 1/2 DV pour 2 points soustraits. Par exemple, une créature avec 1DV-1 aurait compter comme 1/2 DV.
Ajouter ensuite la moitié de la valeur des dés de vie de base pour chaque *bonus de puissance*. Les bonus de puissance incluent :
• Chaque astérisque accolé aux dés de vie d'un monstre.
• Les capacités spéciales des PNJ. Pour les groupes de PNJ, attribuer un bonus de puissance pour des conditions suivantes :
1) Tous les PNJ du groupe ont une arme +2 ou mieux.
2) Il y a des lanceurs de sorts dans le groupe des PNJ. (Prendre le plus haut niveau de sorts qui peut être jeté, le diviser par deux, puis diviser ce résultat par le nombre de personnages du groupe, arrondir au supérieur. Le résultat est le bonus de puissance ajouté au nombre de Dés de Vie Ajustés Individuels de chaque personnage du groupe.)

Exemple 1 : Dans la description d'un monstre au Chapitre 14, il est indiqué «DV:9**».
Pour chaque astérisque, ajouter la moitié des DV de base de la créature, donc chaque astérisque vaut + 4.5 DV (9/2=4.5) et la valeur de ses Dés de Vie Ajustés Individuels est donc de 18 (9+4.5+4.5).
Exemple 2 : Un groupe de PNJ compte quatre membres et l'un d'eux peut lancer des sorts jusqu'au niveau 8. Le bonus de puissance pour le groupe est égal à 1/4 (8 niveaux / 2 / 4 PNJ = 1/4), ou 1 bonus de puissance à chaque PNJ du groupe.

Si plus d'un monstre est présent dans la rencontre, faire la somme de toutes les valeurs de Dés de Vie Ajustés Individuels.

Définir le Type de Défi

Le défi d'une rencontre est le ratio DVAI/NTG exprimé en pourcentage. Pour le déterminer, diviser la somme des Dés de Vie Ajustés Individuels des monstres par le NTG des personnages-joueurs. Un nombre comme « 0.5 » est traduit en pourcentage par « 50 % ».

Lorsqu'un MD utilise les règles optionnelles d'équilibrage des rencontres, il doit d'abord décider du niveau de défi de la rencontre (voir la *Table : Défis des Rencontres*).

Ensuite le MD multiplie le NTG par le pourcentage de défi pour obtenir une fourchette de dés de vie.

Diviser le nombre le plus élevé obtenu par les Dés de Vie Ajustés des monstres pour déterminer combien de monstres devraient être présents.

Le MD peut utiliser toute fraction de ce total de DV pour en faire l'un des monstres. Un boss pourrait se voir attribuer une fraction importante des DV et des plus petites pour ses serviteurs.

Lors de la vérification de l'équilibrage d'une rencontre, le MD divise la somme des Dés de Vie Ajustés des monstres par le NTG x 100 pour obtenir un pourcentage. Ensuite, il suffit de consulter la *Table : Défis des Rencontres* pour déterminer à quel niveau de défi correspond ce pourcentage.

Les termes présentés dans la *Table : Défis des Rencontres* sont définis dans le texte suivant.

Extrêmement Dangereux : Le groupe va à une mort certaine. Si les PJ ne battent pas en retraite ou ne fuient pas, ils vont probablement mourir. Ce type de rencontre est généralement utilisé quand le MD veut que cela paraisse évident pour les joueurs qu'ils ne peuvent pas gagner ce combat.

Très Risqué : Les monstres sont aussi puissants que le groupe et il y a une probabilité égale que l'un ou l'autre l'emporte. Cette rencontre peut nécessiter de nombreuses ressources des membres du groupe et certains pourraient mourir. Une rencontre très risquée est parfois utilisée pour le grand final d'une quête.

Table : Défis des Rencontres

Ratio DV Monstres / NTG	Niveau de Défi
+110%	Extrêmement Dangereux
90-110%	Très Risqué
70-90%	Majeur
50-70%	Difficile
30-50%	Classique
20-30%	Distraction
10-20%	Mineur
1-10%	Trop Facile

Majeur : Ce type de rencontre est généralement utilisé comme le combat principal ou le point culminant d'une aventure. Si une aventure comporte peu de combats, le MD peut vouloir pour inclure une ou deux de ces rencontres.

Difficile : Cette rencontre mettra au défi la puissance du groupe mais les probabilités de victoire sont en sa faveur si la rencontre est bien abordée. Si l'aventure est plutôt courte, trois à cinq de ces rencontres peuvent être utilisées.

Classique : Il s'agit du niveau le plus courant de rencontre et peut représenter la moitié des rencontres d'une aventure. Un défi classique peut également inclure une rencontre aléatoire assez ardue.

Distraction : Il s'agit d'une petite rencontre qui coûtera au groupe quelques points de vie mais qui devrait être facile à surmonter. Ce niveau de défi doit être utilisé quand il y a beaucoup de rencontres et que le groupe a peu de temps pour se remettre des points de vie perdus dans les précédentes.

Mineur : La plupart des rencontres aléatoires devraient être de ce niveau. Souvent, des rencontres mineures sont utilisées pour avertir un groupe de quelque chose de pire à venir.

Trop Facile : Une rencontre trop facile est de préférence ignorée ou jouée sur le ton de l'humour. Ce n'est pas un véritable défi à moins que le groupe ne soit désarmé ou fortement blessé.

Inverser le Processus

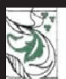
En déterminant le total des dés de vie d'un groupe de monstres sur le point d'être rencontrés par un groupe, on peut estimer à l'avance l'équilibre de la rencontre et son issue.

Si le MD voit que le résultat probable n'est pas souhaitable (dans un sens ou dans l'autre), il peut modifier leurs nombres ou leurs points de vie. Il existe de nombreuses raisons de modifier ces paramètres.

Si le groupe est grièvement blessé, le MD voudra peut-être éviter de tuer les personnages.

Si le groupe a été particulièrement malchanceux dans la recherche de trésors pendant l'aventure, le MD voudra peut-être en ajouter davantage, ce qui a pour conséquence immédiate d'accroitre le danger avec des rencontres plus abondantes en trésor mais aussi plus périlleuses.





Chapitre 8: Les Combats



L'unité de temps des combats est le *rounds de combat*, et dure dix secondes de temps de jeu. En un round, les personnages peuvent se déplacer de leur vitesse de rencontre puis faire une manœuvre de combat, décrites plus bas. Un personnage ne peut pas faire deux manœuvres de combat en un seul round, comme boire une potion et attaquer. Il doit d'abord boire la potion en un round puis attaquer le suivant.
Le mouvement d'un personnage est parfois limité par deux facteurs :
•Un personnage ne peut pas se déplacer et lancer un sort dans le même round.
•Si le personnage est engagé en mêlée, il ne peut se déplacer qu'avec les manœuvres « Retraite » et « Retraite Défensive », décrites plus loin.
Toutefois, un personnage en mêlée se tient rarement au même endroit sans bouger. Ainsi, un personnage déjà en mêlée peut toujours se déplacer de 1.5 mètres et attaquer.
Ce mouvement libre ne compte pas comme une manœuvre de « Retraite » ou de « Retraite Défensive ».
La mêlée se réfère uniquement au combat au corps à corps. Le combat implique le combat en mêlée, à distance avec des projectiles et des sorts. Ce Chapitre traite de tous les aspects des combats individuels et de groupe. Le combat de masse (entre armées) est traité au Chapitre 9.

La Séquence de Combat

Le Déroulement de la Séquence de Combat est destiné au MD et couvre toutes les actions possibles dans un round de combat. Garder à l'esprit que c'est une ligne directrice, les MD peuvent passer outre si le bon sens doit remplacer le déroulement standard.



Déroulement de la Séquence de Combat
A. Initiative : Chaque groupe lance 1d6 pour déterminer l'Initiative.
B. Actions du Premier Groupe : Le groupe qui a remporté l'Initiative agit en premier.

1. **Moral** (Optionnel) : Monstres et PNJ effectuent des tests de Moral et ceux qui doivent faire un Jet de Sauvegarde contre un effet quelconque le font maintenant.
2. **Mouvement** : Les personnages qui veulent se déplacer, le font maintenant.
3. **Combat à Distance** : Les personnages utilisant des armes à projectiles et de jet attaquent.
   a. Ils choisissent leurs cibles.
   b. Ils font leurs jets d'attaque.
   c. Ils jettent les dés de dégâts pour tout jet d'attaque réussi.
4. **Magie** : Les lanceurs de sorts lancent leurs sorts (pas de mouvement préalable ce round).
   a. Ils choisissent leurs cibles.
   b. Leurs cibles effectuent les éventuels Jets de Sauvegarde.
   c. Le MD applique les résultats.
5. **Combat en Mêlée** : Les personnages qui combattent en mêlée font leurs attaques.
   a. Ils choisissent leurs cibles.
   b. Ils font leurs jets d'attaque.
   c. Ils jettent les dés de dégâts pour tout jet d'attaque réussi.

C. Actions du Deuxième Groupe : Le groupe qui a perdu l'Initiative agit maintenant et accomplit les cinq étapes réalisées par le premier.
D. Résultats Spéciaux : Le MD annonce tous les éventuels résultats spéciaux.

Les phases *d'Initiative*, de *Moral*, de *Mouvement*, de *Combat à Distance*, de *Magie* et de *Combat en mêlée* sont décrites en détail plus loin dans ce Chapitre, sous leurs titres respectifs.

Résultats Spéciaux

Les résultats des « actions spéciales » (tentatives de fuite, reddition, etc.) sont traitées à la fin du round, mais le MD est libre de les faire à d'autres moments du round.
Par exemple, le MD peut vérifier le succès ou l'échec du *déplacement silencieux* d'un voleur pendant la phase de *Mouvement* du round.

Initiative

La première phase d'un round de combat est de déterminer l'Initiative. Le jet d'Initiative détermine qui agit en premier dans le combat.

Initiative de Groupe

Le MD lance 1d6 pour les PNJ et un joueur lance 1d6 pour les personnages joueurs. Le groupe qui obtient le résultat le plus élevé avec 1d6 agit en premier.
En cas d'égalité, toutes les actions de ce round sont simultanées.
Cependant, même lorsque l'Initiative est simultanée, les étapes de la Séquence de Combat se produisent dans l'ordre.

Le groupe qui remporte l'Initiative passe à l'action en premier. Noter que le groupe qui a l'Initiative n'a pas l'obligation d'attaquer. Les joueurs décident selon les circonstances s'ils souhaitent parler, se déplacer, fuir ou attaquer.
De même, les monstres décideront (le MD le fera pour eux), en fonction de ce qu'ils voient et de leur capacité d'interprétation, mais aussi de leur comportement habituel, comment ils agissent s'ils remportent l'Initiative. Certains n'auront aucun intérêt à se battre. D'autres, plus territoriaux, menaceront les PJ s'ils sont loin de leurs repaires mais n'attaqueront pas à moins d'être envahis. Quelques uns voudront commercer ou partager des informations, et beaucoup attaqueront tout simplement.

Initiative et Attaques Multiples

Si un monstre qui a remporté l'Initiative a plus d'une attaque, il les lance toutes avant que les personnages joueurs ne puissent agir.
Si un personnage avec plusieurs attaques remporte l'Initiative, il peut lancer toutes ses attaques avant que l'autre camp ne puisse agir.

Égalité

En cas d'égalité au jet d'Initiative, toutes les actions se produisent simultanément.
Dans un round où les actions sont simultanées, chaque personnage et monstre qui choisit d'attaquer peut lancer toutes ses attaques. Si les attaques d'un personnage tuent un adversaire, ce dernier peut tout de



même lancer ses attaques puisque les actions se déroulent simultanément.
Un personnage qui choisit de s'enfuir le fera. Si un autre choisit de l'attaquer, il peut faire son attaque. Si l'attaque rate ou qu'il ne parvient pas à le tuer, il s'enfuit à sa vitesse de mouvement maximum.
Les personnages qui ont choisi de parler peuvent placer quelques mots avant que la violence n'éclate (en supposant que la violence éclate, peut-être que tout le monde voulait parlementer !).
Tous les personnages qui ont décidé d'attaquer ou de fuir le font, puis le personnage qui a choisi de parler peut à son tour attaquer ou s'enfuir selon ce qu'il décide…après que tout le monde soit parti.

Initiative Individuelle (Optionnel)

Chaque joueur lance 1d6 pour son personnage et le MD lance un ld6 pour chaque monstre ou PNJ. Les jets les plus élevés agissent en premier dans le round. En cas d'égalité, ceux qui sont à égalité jettent de nouveau 1d6 jusqu'à ce que toutes les égalités soient départagées.

Certains MD peuvent préférer utiliser « l'Initiative Individuelle ». Dans ce cas, chaque joueur lance 1d6 pour son propre personnage, et le MD lance 1d6 pour chaque monstre ou PNJ impliqué dans la rencontre. C'est la seule différence avec l'Initiative de Groupe. Même si un MD a choisi d'utiliser l'Initiative de groupe, il peut utiliser ponctuellement l'Initiative individuelle pour départager une égalité produite par celle de groupe.

Modificateur de Dextérité (Option)

À la discrétion du MD, la Dextérité d'un personnage peut modifier son jet d'Initiative individuelle, selon la *Table : Bonus et Malus des Scores de Caractéristiques* au Chapitre 1. Le bonus d'un personnage à l'Initiative individuelle n'influe pas le jet de l'Initiative du groupe.

Moral (Optionnel)

Les MD sont libres d'ignorer complètement cette règle et peuvent jauger le Moral en fonction de la situation, de la nature du monstre impliqué et de tout autre facteur qu'ils jugent pertinent. Le jet de Moral est censé être une commodité pour le MD, pour lui donner un moyen rapide de décider comment les monstres et les PNJ réagissent. Ce n'est pas une camisole de force qui doit l'empêcher de jouer le rôle d'un personnage comme il l'entend.

Le MD lance 2d6 contre le score de Moral du monstre (indiqué dans les descriptions des monstres au Chapitre 14). Si le résultat des 2d6 est égal ou inférieur au score de Moral, le monstre poursuit le combat, sinon il cherche à l'éviter. Seuls les PNJ et les monstres font des jets de Moral, les PJ prennent toujours leurs propres décisions.

Le Moral est la mesure du courage d'un monstre, sa loyauté et sa détermination. Tous les monstres et PNJ ont un score de Moral qui est utilisé pour déterminer leur réaction dans des situations difficiles. Chaque monstre décrit au Chapitre 14 a une entrée qui indique son Moral.
Un bon Moral (une valeur élevée) indique, en général, que le monstre est persévérant et tenace. Il est prêt à continuer à se battre dans la plupart des situations difficiles.
Un mauvais Moral (une valeur faible) signifie que le monstre est facilement sujet à la panique, à la lâcheté, ou autrement dit enclin à s'enfuir.
Le Moral n'est applicable qu'aux monstres et aux PNJ. Les joueurs décident toujours de la manière dont leurs personnages font face aux dangers, ils ne font pas de jet de Moral.

Quand Vérifier le Moral

Le MD n'a jamais besoin de vérifier le Moral d'un monstre ayant un score de de 2 ou de 12.
Un score de Moral de 2 signifie que le monstre fuit toujours le danger, il ne combattra pas. Un score de 12 signifie que le monstre poursuivra toujours le combat et se battra jusqu'à la mort. Une fois qu'il a commencé à lutte, il n'abandonne jamais.
Les monstres avec des scores compris entre 3 et 11 font des jets de Moral dans les conditions suivantes :

Au début d'une Fuite : Lorsqu'un groupe essaie d'éviter la rencontre, le MD fait un jet de Moral pour voir si les monstres engagent la poursuite.

Pendant une Poursuite : Tous les cinq rounds de combat. Un succès signifie que les monstres continuent la poursuite et un échec qu'ils arrêtent.

En Combat :
•Lorsque le monstre est touché pour la première fois, quand il subit 1 point ou plus de dégâts.
•Lorsque le monstre n'a plus qu'un quart (ou moins) de ses points de vie de départ.
•Lors de la première mort (du groupe des PJ ou des PNJ/monstre).
•Lorsque la moitié des monstres ne sont pas libres d'agir (morts, endormis, contrôlés, etc.).
•Lorsque le monstre ou le PNJ est soumis à l'effet de *désespoir* d'un maître d'armes (comme décrit au Chapitre 5).

À Tout Moment : Lorsque le monstre ou le PNJ est soumis à l'effet d'un objet magique ou d'un sort qui demande un jet de Moral. (Exemple : *tambours de panique*, sort de *gravité inversée*.)

Phase de Moral

Le Moral a sa propre phase dans la séquence décrite au début du chapitre. Dans cette phase, les monstres font leurs jets de Moral pour les événements qui ont eu lieu lors du round de combat précédent. Toujours dans cette phase, les personnages et les monstres font leurs Jets de Sauvegarde contre les effets des sorts ou les conditions (comme l'étourdissement) qui nécessite de faire des Jets de Sauvegarde à chaque round.

Comment Vérifier le Moral

Chaque fois que la situation nécessite un jet de Moral, le MD lance 2d6. Le score de Moral est indiqué dans la description du monstre au Chapitre 14. Si le résultat est inférieur ou égal au score de Moral, les monstres poursuivront le combat. Si le résultat est supérieur, les monstres fuiront/éviteront le combat, demanderont une trêve, ou se rendront.

Modificateurs au Jet de Moral

Le MD peut modifier un jet de Moral selon les circonstances actuelles du combat. Lorsque vous lancez le 2d6 pour le jet de Moral, ajouter le bonus ou soustraire le malus au score de Moral lui-même, pas au nombre obtenu aux dés.

Voici quelques exemples de situations qui peuvent conduire à modifier le jet de Moral :
•Les monstres ont tué un ou plusieurs PJ/Serviteurs mais n'ont perdu aucun membre : bonus +2.
•Les monstres ont tué un ou plusieurs PJ/serviteurs et ont perdu un ou plusieurs membres : bonus +1.
•Les PJ ont utilisé beaucoup de magie contre les monstres et les monstres n'ont pas de magie équivalente : malus -1.
Le MD peut modifier le jet de Moral en fonction des circonstances qu'il juge appropriées, mais le total des modificateurs ne doit jamais dépasser un bonus de + 2 ou malus de -2.

Moral des Suivants

Le Moral d'un suivant est déterminé par le score de Charisme de son employeur.
Consulter la *Table : Modificateur de Charisme* du Chapitre 1. Par exemple, sur cette table, si un personnage a un score de Charisme de 18, ses suivants auront un score de Moral de 10.
Ne vérifier le Moral d'un suivant que lorsqu'il est à l'aventure et que les événements suivants se produisent :

En Combat :
•Si son employeur lui ordonne de se mettre en danger pendant que lui reste en sûreté.
•Lorsque le suivant n'a plus qu'un quart (ou moins) de ses points de vie de départ.
•Lorsque le suivant est soumis à l'effet *Désespoir* d'un maître d'armes (comme décrit au Chapitre 5).

À Tout Moment : Lorsque le suivant subit l'influence d'un objet magique ou d'un sort qui nécessite un jet de Moral. (Exemple : *tambours de panique*, sort de *gravité inversée*.)

Détermination des Scores de Moral

Le score de Moral est indiqué en description de tous les monstres de cet ouvrage. Il devrait en être de même pour tous les monstres et PNJ qui apparaissent dans les suppléments et les modules de jeu D&D®.
Cependant, il arrive parfois qu'un monstre ou un PNJ soit mentionné sans score de Moral. De plus, chaque fois que vous créez un nouveau PNJ ou un monstre, vous devrez décider de son score de Moral.

Il existe deux façons simples de procéder.
Tout d'abord, vous pouvez simplement décider d'un score basé sur ce que vous savez du PNJ/monstre, comparer sa personnalité à la *Table : Scores de Moral* et choisir un score de Moral qui correspond au monstre.

Table : Scores de Moral

Personnalité	Moral
Lâche	2
Peureux	3-5
Sans motivation	6
Peu d'intérêt	7
Normal	8
Courageux, Têtu	9-11
Téméraire ou Berserk	12

Sinon, si vous n'avez aucun indice quant à sa personnalité ou ses motivations, lancer simplement 2d6. Le résultat est le score de Moral du monstre.

Mouvement

Le mouvement vous a été présenté au Chapitre 6. Voici quelques détails supplémentaires :

Vitesse de Rencontre : **Hors de la mêlée**, un personnage ou un monstre peut se déplacer à sa vitesse de rencontre et effectuer une manœuvre de combat (sauf lancer un sort).

Vitesse de Course : **Hors de la mêlée**, un personnage ou un monstre peut se déplacer à sa vitesse de course, mais ne peut plus rien faire d'autre ce round.

Exemple: Un personnage Voleur de MV: 36m (12) a une vitesse de rencontre de 12m/round et une vitesse de course de 36m/round. Ces valeurs sont triplées en extérieur.

Si un personnage est **déjà engagé en mêlée**, 3 possibilités s'offrent à lui:

•Un court mouvement de 1.5m suivi d'une attaque de mêlée classique.
•La manœuvre « Retraite Défensive ».
•La manœuvre « Retraite ».

Des actions simples et rapides comme dégainer une arme ne diminue pas le mouvement. Le MD peut décider de réduire le mouvement d'un personnage pour un round s'il effectue des manœuvres plus compliquées.
Se relever d'une chute prend un round de combat complet.

Manœuvres de Combat

Lors des phases de *Combat* (à Distance, de Magie et de Mêlée), les personnages choisissent la *manœuvre* qu'ils veulent effectuer.
La *Table des Manœuvres de Combat* présente toutes les manœuvres de combat standards dans l'ordre dans lequel elles se produisent au cours d'un round de combat.
Un personnage ne peut effectuer qu'*une seule manœuvre* par round à moins qu'il n'ait l'option Attaques Multiples. Consulter la description des manœuvres ci-dessous.

Descriptions des Manœuvres

Jet

Un personnage utilise n'importe quelle arme de jet (dague ou hache par exemple). Un jet d'attaque réussi inflige les dégâts indiqués pour l'arme. Le personnage ajoute son modificateur de Dextérité et un éventuel bonus magique à son jet d'attaque, et ajoute son modificateur de Force et d'éventuels bonus magiques aux dégâts qu'il inflige. La cible doit être à portée (voir la portée des armes dans la *Table : Les Armes* du Chapitre 4). Si un personnage a plusieurs attaques, il lance une arme par attaque qu'il fait dans ce round.

Projectile

Un personnage utilise n'importe quelle arme à projectiles (arcs, arbalètes ou frondes par exemple). Un jet d'attaque réussi inflige les dégâts indiqués pour l'arme. Le personnage ajoute son modificateur de Dextérité et un éventuel bonus magique à son jet d'attaque. La cible doit être à portée (voir la portée des armes dans la *Table : Les Armes* du Chapitre 4).
Un monstre attaquant avec un pouvoir de dégâts à distance (comme le souffle d'un dragon) utilise cette manœuvre de combat.

Lancer un Sort

Un personnage lance un sort de mémoire ou à l'aide d'un parchemin. Il ne peut pas s'être déplacé ce round. Cette manœuvre doit être annoncée au début du round avant le jet d'Initiative. Si le lanceur de sort est blessé ou perturbé avant son tour, le sort qu'il s'apprêtait à lancer est interrompu, n'a aucun effet et disparaît.

Utiliser un Objet Magique

Un personnage avec un objet magique (qui n'est pas une arme) l'utilise avec cette manœuvre. C'est la manœuvre pour utiliser la plupart des objets magiques comme les potions, bâtons, baguettes, anneaux, objets divers et les pouvoirs non offensifs d'autres objets magiques (par exemple, une épée enchantée avec *détection du Mal*).

Attaque en Mêlée

Un personnage attaque avec une arme de mêlée. Un coup réussi inflige les dégâts standard de l'arme à la cible. Le personnage ajoute son modificateur de Force et un éventuel bonus magique à son jet d'attaque et aux dégâts qu'il inflige. Si un personnage a plusieurs attaques, il peut choisir cette manœuvre pour toutes les attaques qu'il effectue dans un round.

Retraite Défensive

Un personnage ne peut effectuer cette manœuvre que s'il commence son round de combat en mêlée. Avec cette manœuvre, le personnage recule à la moitié de sa vitesse de rencontre. Il n'attaque que si ses ennemis le suivent plus tard dans le même round de combat, lors de la phase de *Mouvement* des ennemis. S'il est attaqué, il peut faire son attaque à la fin de la phase de *Mouvement* des ennemis, avant que ceux-ci ne lancent leurs propres attaques. L'attaque du personnage est identique à une attaque normale.

Retraite

Un personnage peut effectuer cette manœuvre uniquement s'il commence son round en mêlée. Le personnage tourne le dos à son adversaire et se déplace à sa vitesse de rencontre. Pour ce round, le personnage ne peut pas attaquer l'adversaire qu'il fuit mais pourrait en attaquer un autre qu'il a rejoint en mêlée.
Tout ennemi à qui il tourne le dos l'attaquant plus tard dans ce round (c'est-à-dire soit un ennemi qui l'a suivi pendant la phase de *Mouvement* des ennemis ou un ennemi attaquant avec une arme à distance) reçoit un bonus de jet d'attaque de +2 ce round.
C'est le même bonus de + 2 que les personnages obtiennent normalement pour l'attaque par derrière (voir la *Table : Modificateurs aux Jets d'Attaque*).

Table des Manœuvres de Combat

Manœuvres de Combat	Quelle Phase	Par Qui
Jet	Combat à Distance	Tout Personnage
Projectile	Combat à Distance	Tout Personnage
Lancer un Sort	Magie	Tout Personnage
Utiliser Objet Magique	Magie	Tout Personnage
Attaque en Mêlée	Combat de Mêlée	Tout Personnage
Retraite Défensive	Combat de Mêlée	Tout Personnage
Retraite	Combat de Mêlée	Tout Personnage
Charge à la Lance	Combat de Mêlée	Guerrier, Nain, Elfe
Défense à la Lance vs Charge	Combat de Mêlée	Guerrier, Mystique et D-H
Attaques Multiples	Combat de Mêlée	Spécial*
Coup Puissant	Combat de Mêlée	Spécial*
Parade	Combat de Mêlée	Spécial*
Désarmement	Combat de Mêlée	Spécial*
* Utilisation dans les limitations indiquées en description de la classe de personnage.		

Un personnage doit déclarer son intention d'utiliser cette manœuvre « Retraite » avant le jet d'Initiative.

Charge à la Lance

Si un personnage est sur une monture (comme un cheval) et utilise une lance de fantassin, il peut effectuer une charge si sa monture charge (vole, nage) pendant 20 mètres ou plus vers sa cible. Le personnage bénéficie de ses modificateurs de Force et d'éventuels bonus magiques au jet d'attaque et aux dégâts avec la manœuvre de charge à la lance.
La lance, si elle touche, inflige le double de dégâts sur une réussite. Jeter les dés pour les dégâts de la lance, multiplier le résultat par 2, puis appliquer tous les modificateurs appropriés.
Sans suffisamment de distance pour charger, la lance n'inflige que des dégâts normaux.
Les Guerriers, les Nains et les Elfes peuvent utiliser la charge à la lance mais pas les autres classes de personnage.
Si un personnage possède la manœuvre d'Attaques Multiples, il peut choisir la manœuvre de charge à la lance pour n'importe quelle attaque qu'il fait en un round.
Cependant, il ne peut toucher la même cible à plusieurs reprises, il doit choisir une nouvelle cible dans la trajectoire de sa monture pour chaque attaque, et il doit aussi être capable de toucher chaque cible avec un jet d'attaque de 2.

Défense à la Lance contre la Charge

Un personnage à pied et portant une lance, une pique, un bouclier à épée ou de défense peut l'utiliser contre une charge. Un personnage peut aussi défendre un autre personnage qui subit une charge.
Lorsque le personnage utilise la manœuvre « Défense à la Lance contre la Charge », il tient sa lance fermement, ancrée au sol et orientée vers l'ennemi qui charge.
Le personnage bénéficie de ses éventuels modificateurs de Force et bonus magique à ses jets d'attaque et de dégâts. Si l'attaque du personnage touche, il inflige le double de dégâts à sa cible, ajoutant les éventuels modificateurs aux dégâts *après* les avoir doublés. Le personnage doit déclarer qu'il utilise cette manœuvre avant qu'il ne soit au corps à corps avec le monstre le chargeant.
Par exemple, si le groupe du personnage gagne l'Initiative du round et que le personnage soupçonne que le monstre va charger, il pourrait déclarer sa manœuvre de Défense à la lance contre la charge. De même, les personnages pourraient voir un groupe de monstres charger plusieurs rounds avant qu'ils ne les atteignent, et dresser leurs lances contre eux plusieurs rounds à l'avance.
Normalement, le personnage fait son attaque sur la phase de *Mouvement* du monstre, lorsque celui arrive à portée de l'arme. Si son attaque touche et tue le monstre, ce dernier ne pourra pas riposter. Si son attaque échoue à tuer le monstre, ce dernier pourra attaquer lors de sa propre phase de *Combat* en mêlée de la séquence de combat.

Attaques Multiples

Il s'agit d'une manœuvre des Options de Combat de Guerrier, disponible à partir du niveau 12 pour les Guerriers et accessible à d'autres totaux de points d'expérience pour les demi-humains. Consulter leurs tables d'expérience respectives.
En mêlée, si le Guerrier peut toucher son adversaire avec un jet d'attaque de 2 (modifié par tous les bonus), il peut faire deux attaques par round contre cette cible (trois par round au niveau 24, quatre par round au niveau 36).

Chaque attaque d'une manœuvre d'attaques multiples peut être un jet, un projectile, une charge à la lance ou un désarmement.
Un personnage peut mélanger et assortir ses manœuvres comme il l'entend.

Exemple : Un personnage avec trois attaques par round pourrait effectuer une attaque, un désarmement et une attaque contre son ennemi, ou lancer trois couteaux à la place d'un.

Cette manœuvre s'applique lors de circonstances idéales (2 pour toucher) et le personnage peut faire un mouvement ou une autre action, au lieu d'une autre attaque.

Coup Puissant

Il s'agit d'une manœuvre des Options de Combat de Guerrier, disponible à partir du niveau 9 pour le Guerrier et le Mystique, et accessible à d'autres totaux de points d'expérience pour demi-humains. Consulter leurs tables d'expérience respectives.
Avec cette manœuvre en mêlée, le personnage perd automatiquement l'Initiative et subit un malus de – 5 sur le jet d'attaque (il bénéficie toujours de ses éventuels bonus magiques et de Force à son jet d'attaque).
Si l'attaque touche, le personnage ajoute son bonus de Force, ses bonus magiques et tout son score de Force aux dégâts normaux de son arme.

Exemple : un Guerrier de Force 17 (Bonus + 2 pour l'attaque et aux dégâts) à l'aide d'une épée +2 (+ 2 pour l'attaque, 1d8 + 2 de dégâts) effectue une manœuvre de Coup Puissant de la manière suivante.
Il lance le dé pour toucher avec un malus net de -1 (+2 +2 -5).
S'il touche, il jette ld8 + 21 (17 +2 +2) pour déterminer les dégâts !

Parade

Il s'agit d'une manœuvre des Options de Combat de Guerrier, disponible à partir du niveau 9 pour le Guerrier et le Mystique, accessible à d'autres totaux de points d'expérience pour demi-humains. Consulter leurs tables d'expérience respectives.
Avec cette manœuvre, le Guerrier ne fait aucun jet d'attaque. Au lieu de cela, il essaie de bloquer les attaques qu'il subit pour ce round de combat. Tous les ennemis l'attaquant subissent un malus de -4 à leur jet d'attaque de mêlée et avec des armes de jet (mais pas avec une arme à projectile).

Désarmement

Il s'agit d'une manœuvre des Options de Combat de Guerrier, disponible à partir du niveau 9 pour le Guerrier et le Mystique, accessible à d'autres totaux de points d'expérience pour demi-humains. Consulter leurs tables d'expérience respectives.
Cette manœuvre ne peut être utilisée que lors d'une attaque contre un adversaire armé.
Le personnage bénéficie de ses éventuels modificateurs de Force et bonus magique à son jet d'attaque. S'il touche, il n'inflige aucun dégât. À la place, la cible lance 1d20, modifié par les éventuels bonus ou malus de Dextérité de l'attaquant et de la cible. Si le résultat final est supérieur au score de Dextérité de la cible, elle est désarmée.

Exemple : Sir Hogier combat un guerrier qu'il compte capturer vivant. Le guerrier a une CA de 0, et une Dextérité de 13. Sir Hogier est de niveau 20, avec le bonus d'une Force de 16 et une épée +2. Hogier a une Dextérité de 12. Hogier doit obtenir un 7 ou plus pour toucher une CA de 0. Il obtient un 6, mais ajoute ses bonus de Force et d'épée pour obtenir un 10, il a touché. Maintenant, le guerrier lance 1d20 et obtient un 15. Il soustrait son



propre bonus de Dextérité (un +1, de sa Dextérité de 13), pour un résultat de 14. Sir Hogier, avec une Dextérité de 12, n'a pas de bonus de Dextérité à ajouter. Le résultat final est un 14, ce qui est plus que la Dextérité de la cible de 13. La tentative de désarmement a réussi.

Une fois désarmée, la cible peut soit changer d'armes (ne subissant que la perte d'Initiative pour le round suivant), ou elle peut essayer de ramasser son arme. Pour ramasser une arme, une cible doit battre en retraite pour saisir l'arme tombée au sol.

Table des Jets d'Attaque : Tous les Personnages

La *Table des Jets d'Attaque : Tous les personnages* est utilisée lorsque les personnages attaquent des cibles. Elle est utilisée à la fois pour les PJ et pour les PNJ.

Élargir la Table des Jets d'Attaque

Les jets d'attaque ne sont donnés que pour les cibles de CA de 19 à - 20, mais il n'y a pas de véritables limites supérieures ou inférieures, les valeurs peuvent être extrapolées indéfiniment à droite ou à gauche. Vous noterez que tout nombre supérieur à 10 qui se termine par un 0 (20, 30, etc.) est répété cinq fois avant que la table ne passe au numéro suivant.
Les chiffres 2 et 10 se répètent également cinq fois, après quoi les chiffres diminuent normalement. À la place de descendre dans des nombres négatifs, chaque zéro ou moins a un poignard accolé (t) dont la signification est expliquée dans les notes du bas de la table.
Point important, un jet naturel de 1 manque toujours sa cible, un jet naturel de 20 touche toujours.

Dégâts Supplémentaires (Option)

Chaque fois que le nombre nécessaire pour toucher est un zéro ou moins, un petit « t » apparaît à côté sur les tables. Cela indique que l'attaque touche, à moins d'un 1 naturel, et qu'elle inflige des dégâts supplémentaires égaux au nombre accolé au « t ».
Ainsi, si un personnage a besoin d'un «7 t» sur la table pour toucher, il touche automatiquement cette classe d'armure, sauf s'il obtient un 1 naturel, et il inflige 7 points de dégâts supplémentaires à sa cible.
Si cette règle n'est pas utilisée, traiter toutes ces entrées sur la *Table des Jets d'Attaque : Tous les Personnages* comme 1 et celles avec un t comme un 2.

Le Jet d'Attaque

Étapes des Jets d'Attaque : Tous les Personnages

1. L'attaquant consulte la *Table des Jets d'Attaque : Tous les Personnages* et trouve la classe d'armure de sa cible. Le nombre indiqué sur la table est celui qu'il doit obtenir avec son jet de dé, modifié par les éventuels bonus et malus, pour atteindre sa cible.
a. *Maîtrise des Armes* : Appliquer les bonus d'attaque de Maîtrise d'Armes au jet d'attaque du personnage. Si un le personnage doit obtenir un 18 pour toucher une cible mais qu'il a un bonus de + 2 par la Maîtrise des Armes, il a en fait besoin d'un 16 pour une attaque réussie (optionnel).
b. La Classe d'Armure de la cible partiellement à couvert peut être modifiée si l'attaquant utilise une attaque à distance et que la cible n'est exposée que pendant une partie d'un round. Voir « Modificateurs liés à la Couverture » plus loin dans ce Chapitre (optionnel).
2. L'attaquant jette 1d20.
3. L'attaquant ajoute les bonus pertinents à son jet de 1d20. Les bonus pertinents incluent :
a. Modificateur de Force pour les attaques de mêlée
b. Modificateur de Dextérité pour les attaques par armes à projectiles ou de jet.
c. Bonus magiques de sorts affectant le personnage et d'armes magiques utilisées.
4. L'attaquant soustrait les malus pertinents de son jet de 1d20. Les malus pertinents inclus :
a. Couverture, si l'attaque est un projectile et que la cible est partiellement à couvert (optionnel)
b. Malédictions magiques, si la malédiction affecte les capacités de combat et les jets d'attaque.
5. Si le résultat du jet modifié de 1d20 est égal ou supérieur au nombre indiqué sur la *Table des Jets d'Attaque : Tous les personnages*, l'attaquant a atteint sa cible.
Remarque Importante : Un jet non ajusté (naturel) de 1 manque toujours. Un jet non ajusté (naturel) de 20 touche toujours (s'il est possible que l'attaque touche la cible bien entendu).
6. Si l'attaque touche, l'attaquant lance maintenant les dégâts. D'abord, il lance les dégâts indiqués pour l'arme ou l'attaque.
7. Modifier le résultat du jet de dé de dégâts avec tout multiplicateur adéquat, comme la faculté Attaque Sournoise d'un voleur ou de Charge.
8. Ensuite, ajouter tous les bonus pertinents aux dégâts. Les bonus pertinents incluent :
a. Modificateur de Force (ajouté aux attaques de mêlée).
b. Les bonus magiques (provenant d'armes magiques ou de sorts magiques affectant le personnage)
c. La totalité du score de Force de l'attaquant est ajoutée aux dégâts s'il a effectué la manœuvre de Coup Puissant.
9. La somme du nombre obtenu sur les dés de dégâts et les bonus correspondant est le montant de dégâts subis par la cible.

TACO

Le terme « TACO » signifie « Toucher une Armure Classée 0 ». Si un personnage a besoin d'obtenir un résultat de 7 sur 1d20, sans tenir compte des éventuels modificateurs, pour atteindre une Classe d'Armure de 0, on dit qu'il a un TACO de 7.
De nombreuses descriptions de personnages et de monstres que vous trouverez dans les modules indiquent le TACO. C'est une commodité qui permet de rapidement calculer la chance de toucher d'un personnage.
Lorsque la CA de la cible est moins bonne que 0 (c'est-à-dire 1, 2, 3, etc.), soustraire cette CA du TACO de l'attaquant pour déterminer la chance de toucher. Quand la CA de la cible est

meilleure que 0 (c'est-à-dire -1, -2, etc.), ne pas oublier pas que soustraire des nombres négatifs revient à additionner des nombres positifs.

Exemple : Sinestros est un guerrier de niveau 13. Selon la table, son TACO est 11. Pour toucher une CA de 0, il doit obtenir au moins un 11. Il veut toucher un adversaire avec une CA de 5. Nous soustrayons 5 à 11. Le résultat est 6. Il doit obtenir au moins un 6 pour toucher une CA de 5. Mais attention, s'il attaquait une cible avec une CA de -4, on obtiendrait alors 11-(-4) = 11+4 = 15 et il aurait besoin d'au moins un 15 pour toucher une CA de -4.

Table des Jets d'Attaque : Tous les Monstres

Les monstres n'utilisent pas la même table de jets d'attaque que celle des personnages. Ils utilisent la *Table : Jets d'Attaque : Tous les Monstres* consultable dans ce Chapitre. Noter que cette table peut s'étendre, tout comme celle des personnages joueurs. Il n'y a pas de limite aux classes d'armure possibles.

Modificateurs aux Jets d'Attaque

Les divers modificateurs aux jets d'attaque qui sont fonction des différentes situations de combat sont répertoriés dans la table qui suit.

Table : Modificateurs aux Jets d'Attaque

Circonstances	Modificateur
Attaque par derrière	Bonus +2*
Ne voit pas la cible	Malus -4
Monstre plus grand qu'un homme attaque un Petite-Gens	Malus -1
Cible fatiguée	Bonus +2
Attaquant fatigué	Malus -2
*Ignorer le bonus du bouclier	

Les effets d'un personnage sujet à la Fatigue est consultable au Chapitre 7.

Combat à Distance

Phase de Combat à Distance

Dans la phase de *Combat à Distance*, tout personnage qui a choisi d'utiliser une arme de jet ou à projectiles désigne maintenant sa cible, lance 1d20 pour la toucher, et s'il touche, lance les dés pour les dégâts de son attaque. La cible, si elle est touchée, subit les résultats immédiatement. Si l'attaque la tue ou l'étourdit, la cible ne pourra pas agir plus tard dans le round.

Modificateurs au Toucher des Attaques à Distance

Différents facteurs indiqués dans la *Table : Modificateurs des Attaques à Distance* peuvent fournir un bonus ou un malus au jet d'attaque lors de l'utilisation d'une arme à projectiles ou de jet.

Table : Modificateurs des Attaques à Distance

1. **Dextérité** : Dex 3: -3 ; Dex 4-5: -2 ; Dex 6-8: -1 ;
Dex 13-15: +1 ; Dex 16-17: +2 ;
Dex 18+ , +3.
2. **Portée** : Courte, +1 ; Longue, -1
3. **Couverture** (voir plus bas)
4. **Magie** : selon les sorts et les effets

Modificateurs de Dextérité

Inclure à votre jet pour toucher tout bonus ou malus conséquent d'une dextérité élevée ou faible. Vous pouvez ainsi obtenir un modificateur allant de -3 à +3, selon votre score de Dextérité.

Modificateurs de Portée

Chaque arme à projectiles ou de jet dans le jeu est décrite avec sa portée, c'est-à-dire la distance à laquelle elle peut toucher une cible. Si la portée est courte, c'est d'autant plus facile pour un personnage d'atteindre sa cible, ajouter +1 au jet d'attaque. Par exemple, si un personnage lance un filet sur une cible à 1.8 mètres de distance, dans la courte portée de 3 mètres, il bénéficie d'un +1 sur au jet d'attaque. Si vous ne savez pas avec certitude si vous êtes à courte portée après avoir lancé 1d20 pour toucher, demander au MD si vous bénéficiez de +1 à votre jet d'attaque.
Si la distance de la cible est supérieure à la courte portée mais pas supérieure à la moyenne portée, la portée est alors moyenne. Le personnage ne reçoit aucun modificateur lié à la portée.
Si la distance de la cible est supérieure à la portée moyenne mais égale ou inférieure à la distance de la longue portée, la portée est alors longue. C'est un tir plus difficile, votre personnage subit alors un malus de -1 à son jet d'attaque.

Modificateurs liés à la Couverture

L'ennemi peut être plus difficile à toucher parce qu'il est caché derrière quelque chose, c'est ce qu'on appelle la couverture. Un personnage peut se mettre à couvert en se cachant derrière une table ou une chaise, ou un arbre ou un rocher en extérieur. *Un bouclier ne fournit pas de couverture qui correspond à cette règle, le bonus de -1 à la CA est le seul modificateur fourni par le bouclier.*
Si une cible est à couvert, le MD doit mentionner ce fait aux joueurs et il va appliquer le malus aux jets d'attaque. Le MD ne dit pas précisément aux joueurs quel est le montant de ce malus au jet d'attaque. Le MD détermine les malus de chaque tir. Ils vont de -1 pour une couverture souple, à -6 pour couverture rigide de 3/4.
Sur la *Table : Cibles à Couvert*, les fractions représentent la proportion de la cible qui est à couvert.
« Souple » signifie que les attaques des armes à projectiles pénètrent facilement la couverture, dont la fonction est principalement de cacher la cible (buissons, tapisseries, etc.).
« Dure » signifie que la couverture peut souvent dévier ou arrêter les attaques (rochers, lourdes tables en chêne, portes, et ainsi de suite).

Table : Cible à Couvert

Couverture	Souple	Dure
¼	-1	-2
½	-2	-4
¾	-3	-6
100%	-4	Impossible

Modificateurs Magiques

Votre personnage, s'il est sous l'effet d'un sort qui augmente ses chances de toucher, bénéficie normalement d'un bonus à son jet d'attaque. Les bonus des flèches magiques s'appliquent également aux jets d'attaque.

Modificateurs aux Dégâts des Attaques à Distance

Les personnages bénéficient de leur modificateur de Force pour les dégâts des armes de jet, mais pas pour ceux des armes à projectiles. Si une arme a un bonus (une flèche +1), ajouter également ce bonus aux dégâts causés par l'arme. Une flèche fait 1d6 points de dégâts, une flèche +1 inflige donc 1d6 + 1.

Table des Jets d'Attaque : Tous les Personnages

Classe et Niveau				Classe d'Armure																			
M	C, V, D	G*	DH**	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
0				2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1-5	1-4	1-3		2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
6-10	5-8	4-6		2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
11-15	9-12	7-9	A	0t	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
			B	1t	0t	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
16-20	13-16	10-12	C	2t	1t	0t	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
			D	3t	2t	1t	0t	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
21-25	17-20	13-15	E	4t	3t	2t	1t	0t	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
			F	5t	4t	3t	2t	1t	0t	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
26-30	21-24	16-18	G	6t	5t	4t	3t	2t	1t	0t	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
			H	7t	6t	5t	4t	3t	2t	1t	0t	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
31-35	25-28	19-21	I	8t	7t	6t	5t	4t	3t	2t	1t	0t	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
			J	9t	8t	7t	6t	5t	4t	3t	2t	1t	0t	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6
36	29-32	22-24	K	10t	9t	8t	7t	6t	5t	4t	3t	2t	1t	0t	1	2	2	2	2	2	3	4	5
			L	10t	10t	9t	8t	7t	6t	5t	4t	3t	2t	1t	0t	1	2	2	2	2	2	3	4
	33-35	25-27	M	10t	10t	10t	9t	8t	7t	6t	5t	4t	3t	2t	1t	0t	1	2	2	2	2	2	3
	36	28-30		10t	10t	10t	10t	10t	9t	8t	7t	6t	5t	4t	3t	2t	1t	0t	1	2	2	2	2
		31-33		12t	11t	10t	10t	10t	10t	10t	9t	8t	7t	6t	5t	4t	3t	2t	1t	0t	1	2	2
		34-36		14t	13t	12t	11t	10t	10t	10t	10t	10t	9t	8t	7t	6t	5t	4t	3t	2t	1t	0t	1

Classe et Niveau				Classe d'Armure																			
M	C, V, D	G*	DH**	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20
0				20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31	32
1-5	1-4	1-3		20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31
6-10	5-8	4-6		18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30
11-15	9-12	7-9	A	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30
			B	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
16-20	13-16	10-12	C	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
			D	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28
21-25	17-20	13-15	E	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27
			F	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26
26-30	21-24	16-18	G	10	11	12	13	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	25
			H	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
31-35	25-28	19-21	I	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23
			J	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
36	29-32	22-24	K	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21
			L	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
	33-35	25-27	M	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
	36	28-30		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
		31-33		2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
		34-36		2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

*Comprend aussi les Elfes, les Nains et les Petites-Gens à leur niveau Nominal, ainsi que les Mystiques jusqu'au niveau 16.
**Rang d'Attaque des Demi-Humains à niveaux d'expérience élevés.

t: Manque la cible uniquement sur un 1 naturel. Ajouter le nombre accolé aux dégâts (optionnel).
1: Bien que 20 soit le résultat maximum du jet de dé, cette valeur peut être dépassée avec des bonus.
2: Des Classes d'Armure moins bonnes que 9 sont possibles à cause de Malus de Dextérité et la Magie.

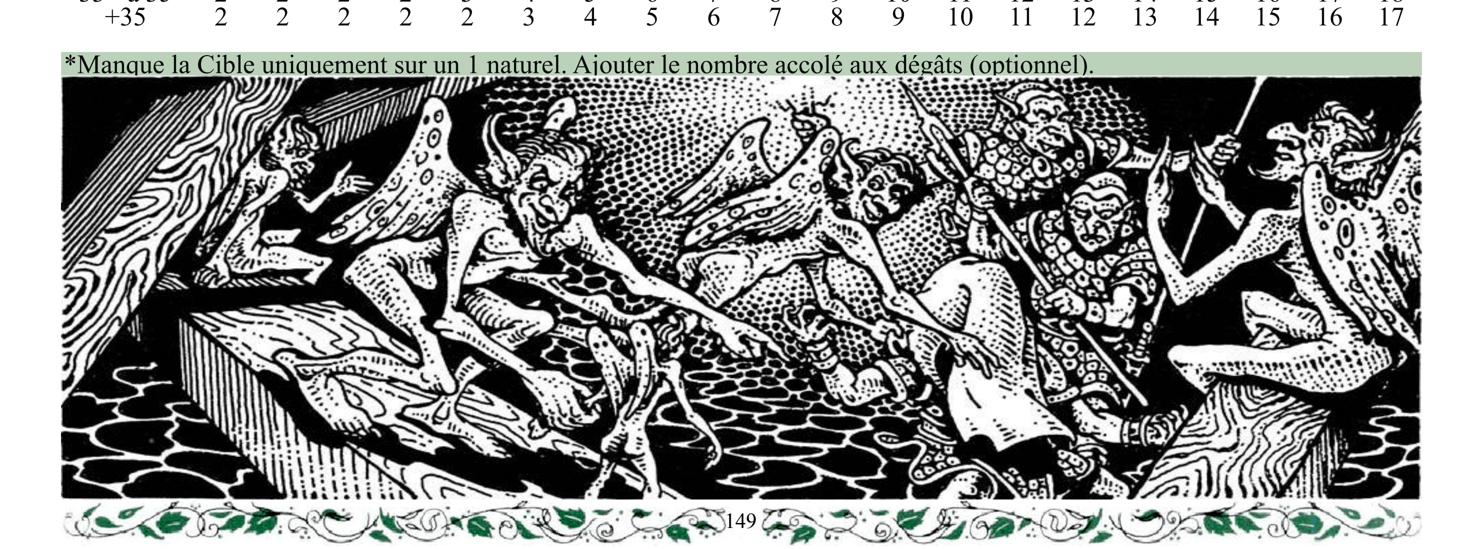


Table des Jets d'Attaque : Tous les Monstres

DV de la Créature	Classe d'Armure																			
	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
0	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1+ à 2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
2+ à 3	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
3+ à 4	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
4+ à 5	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
5+ à 6	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
6+ à 7	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
7+ à 8	3*	2$	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
8+ à 9	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
9+ à 11	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11+ à 13	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
13+ à 15	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
15+ à 17	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
17+ à 19	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6
19+ à 21	10*	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5
21+ à 23	10*	10*	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4
23+ à 25	10*	10*	10*	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3
25+ à 27	10*	10*	10*	10*	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2
27+ à 29	10*	10*	10*	10*	10*	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2
29+ à 31	11*	10*	10*	10*	10*	10*	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2
31+ à 33	12*	11*	10*	10*	10*	10*	10*	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2
33+ à 35	13*	12*	11*	10*	10*	10*	10*	10*	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2
+35	14*	13*	12*	11*	10*	10*	10*	10*	10*	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1

DV de la Créature	Classe d'Armure																			
	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20
0	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31	32
1	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31
1+ à 2	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30
2+ à 3	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30
3+ à 4	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30
4+ à 5	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30
5+ à 6	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
6+ à 7	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
7+ à 8	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28
8+ à 9	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27
9+ à 11	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26
11+ à 13	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25
13+ à 15	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
15+ à 17	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23
17+ à 19	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
19+ à 21	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21
21+ à 23	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
23+ à 25	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
25+ à 27	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
27+ à 29	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
29+ à 31	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
31+ à 33	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
33+ à 35	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
+35	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

*Manque la Cible uniquement sur un 1 naturel. Ajouter le nombre accolé aux dégâts (optionnel).



Cibles à moins de 1.5 mètres

Les attaques des armes à projectiles ne sont normalement pas efficaces dans une portée inférieure à 1.5 mètres. Si la cible est à moins de 1.5 mètres et que le l'attaquant utilise une arme à projectiles (arc, arbalète, etc.), l'attaque rate automatiquement à moins que la cible ne puisse pas bouger. La cible doit être attachée, maintenue par un autre personnage, retenue par la magie, etc., sinon l'attaque échouera.

Cibles Partielles (Optionnel)

Parfois, une cible n'est exposée que pendant une partie d'un round (comme lors d'une course rapide pour se mettre à couvert). Si c'est le cas, le MD peut utiliser cette règle pour simuler la difficulté de toucher une cible qui n'est que brièvement exposée aux attaques à distance. Un round de combat dure dix secondes. Le MD devrait calculer, en fonction de la façon dont il conçoit la situation, combien de temps la cible est exposée, puis consulter la Table ci-dessous pour le bonus défensif de la cible. Le bonus s'applique à la fois à la classe d'armure et aux Jets de Sauvegarde. De plus, si l'attaque est un sort qui normalement ne permet pas de Jet de Sauvegarde, tout bonus défensif d'une exposition partielle donne un Jet de Sauvegarde de 20.

Secondes d'Exposition	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bonus Défensif (+)	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

La Magie

Phase de Magie

Dans la phase de *Magie*, tout personnage qui a choisi de lancer un sort ce round (qui peut lancer un sort et n'a fait aucun mouvement ce round) choisit maintenant sa cible. Il fait un jet d'attaque pour toucher cette cible *si* cela est nécessaire pour ce sort.
La cible effectue un jet de sauvegarde si celui-ci est autorisé ou nécessaire.
La cible subit les dégâts, le cas échéant, immédiatement.
Comme précédemment, si l'attaque tue ou étourdit la cible, elle ne pourra pas agir plus tard dans ce round.
Si le lanceur de sort a subi des dégâts précédemment ce round ou a été dérangé de quelque manière, le lancement est interrompu et le sort est oublié et sans effet.

Dégâts Magiques Maximum

Cette règle a été présentée au Chapitre 3, mais est essentielle pour être répétée encore une fois.
Le maximum de dégâts produit par un seul sort est de 20 dés, du type de dés spécifié.

Jets de Sauvegarde des Personnages

Le joueur peut résister aux rayons mortels, aux poisons, aux baguettes magiques, à la paralysie, à la pétrification, aux souffles de dragon, aux bâtonnets, bâtons et sorts. Pour cela, il croise le niveau de son personnage avec le type d'attaque subit sur la *Table des Jets de Sauvegarde : Tous Personnages* et jette 1d20. S'il obtient le nombre indiqué ou plus, il réussit son jet de sauvegarde.

Les effets néfastes de nombreux sorts magiques peuvent être atténués ou évités complètement si la cible réussit un jet de sauvegarde.
Pour effectuer un Jet de Sauvegarde, le joueur demande au MD quelle catégorie de Jet de Sauvegarde il doit faire (contre rayon mortel, paralysie, etc.).
Si l'attaque magique ne correspond pas exactement à l'une de ces catégories, le MD choisit la plus adéquate. Par exemple, un lance-flammes magique ressemble à un souffle de dragon de feu, donc un personnage subissant cet effet ferait un Jet de Sauvegarde contre les souffles de dragon.
Le joueur croise la classe de son personnage et son niveau avec la colonne de la catégorie adéquate et lance ensuite 1d20. Si son jet de dé est égal ou supérieur au nombre affiché, il a réussi.
Certains sorts, objets magiques et un score de Sagesse élevé peuvent améliorer certains Jets de Sauvegarde. Si jamais le joueur pense que son personnage a un bonus contre une attaque spécifique, il doit en informer le MD avant de faire son Jet de Sauvegarde.

Jets de Sauvegarde des Monstres

Les monstres n'ont pas leurs propres tables de Jet de Sauvegarde. Ils utilisent les mêmes tables que les personnages.
Si la description d'un monstre dans un autre ouvrage n'a pas d'entrée « Sauvegarde : », voici une règle simple : un monstre intelligent a des jets de sauvegarde identiques à ceux d'un guerrier de niveau d'expérience égal à ses dés de vie. Un monstre à l'intelligence animale ou inférieure a les mêmes jets de sauvegarde qu'un guerrier de niveau d'expérience égal à la moitié de ses dés de vie (arrondis au supérieur). Ainsi un monstre de 9 DV et d'Intelligence 1 aura les jets de sauvegarde d'un Guerrier de niveau 5.

Table des Jets de Sauvegarde : Tous Personnages

Classe de Personnage	Poison ou Rayon Mortel	Baguette Magique	Paralysie ou Pétrification	Souffle de Dragon	Bâtonnets, Bâtons ou Sorts
Clerc/Druide					
1-4	11	12	14	16	15
5-8	9	10	12	14	13
9-12	7	8	10	12	11
13-16	6	7	8	10	9
17-20	5	6	6	8	7
21-24	4	5	5	6	5
25-28	3	4	4	4	4
29-32	2	3	3	3	3
33-36	2	2	2	2	2
Guerrier/Mystique					
0	14	15	16	17	17
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	11	12
10-12	6	7	8	9	10
13-15	6	6	7	8	9
16-18	5	6	6	7	8
19-21	5	5	6	6	7
22-24	4	5	5	5	6
25-27	4	4	5	4	5
28-30	3	4	4	3	4
31-33	3	3	3	2	3
34-36	2	2	2	2	2

Table des Jets de Sauvegarde : Tous Personnages

Classe de Personnage	Poison ou Rayon Mortel	Baguette Magique	Paralysie ou Pétrification	Souffle de Dragon	Bâtonnets, Bâtons ou Sorts
Magicien					
1-5	13	14	13	16	15
6-10	11	12	11	14	12
11-15	9	10	9	12	9
16-20	7	8	7	10	6
21-24	5	6	5	8	4
25-28	4	4	4	6	3
29-32	3	3	3	4	2
29-32	2	3	3	3	3
33-36	2	2	2	2	2
Voleur					
1-4	13	14	13	16	15
5-8	11	12	11	14	13
9-12	9	10	9	12	11
13-16	7	8	7	10	9
17-20	5	6	5	8	7
21-24	4	5	4	6	5
25-28	3	4	3	4	4
29-32	2	3	2	3	3
33-36	2	2	2	2	2
Nain					
1-3	8	9	10	13	12
4-6	6	7	8	10	9
7-9	4	5	6	7	6
10-12	2	3	4	4	3
Elfe					
1-3	12	13	13	15	15
4-6	8	10	10	11	11
7-9	4	7	7	7	7
10	2	4	4	3	3
Petite-Gens					
1-3	8	9	10	13	12
4-6	5	6	7	9	8
7-8	2	3	4	5	4

Combat en Mêlée

Phase de Combat en Mêlée

Dans la phase de *Combat en Mêlée* tout personnage ayant choisi de faire une attaque au corps à corps, et qui n'a pas déjà fait d'attaque à distance, ni jeté un sort, peut maintenant attaquer. Il choisit sa cible, lance les dés pour toucher, et (si le jet est un succès) inflige des dégâts pour son attaque.
La cible, si elle est touchée, subit immédiatement les effets.
Si l'attaque tue ou étourdit la cible, elle ne pourra pas agir plus tard dans ce round.
Si l'attaquant a plusieurs attaques, il choisit une cible et fait un jet pour toucher pour chacune de ses attaques.

Modificateurs d'Attaque en Mêlée

Modifier votre jet d'attaque au corps à corps comme indiqué dans la liste qui suit.

Modificateurs aux Jets d'Attaque et de Dégâts en Mêlée

1. Force : For 3: -3 ; For 4-5: -2 ; For 6-8: -1 For 13-15: +1 ; For 16-17: +2 ; For 18+: +3
2. Magie : Selon les sorts ou les effets.
3. Options de Combat de Guerrier : *Coup Puissant* : -5 au Toucher, Ajouter Score de Force aux dégâts ; *Charge et Défense à la Lance* : Double dégâts.
Modificateurs aux Jets d'Attaque uniquement :
Maitrise des Armes : Voir Table au Chapitre 5.

Lorsque votre personnage essaie de toucher une cible en mêlée, modifier son jet d'attaque et de dégâts selon les paramètres suivants :

Force : Un bonus aux dégâts et au toucher égal au modificateur de Force (ou malus dans le cas d'une Force faible) s'applique à chaque attaque en mêlée.

Magie : Un personnage peut également bénéficier d'effets de sorts magiques ou d'armes magiques. Certains sorts et armes enchantées donneront au personnage des bonus de +1, +2 ou plus pour toucher et aux dégâts. Certaines armes n'ajouteront des bonus que contre certains types de monstres, et naturellement les personnages n'obtiennent aucun bonus d'une arme s'il ne frappe pas avec.

Manœuvres : Trois manœuvres de combat peuvent influer sur le jet d'attaque et les dégâts que le personnage fait avec une attaque.
Avec la manœuvre *Coup Puissant*, le personnage subit un malus de - 5 au toucher et perd l'Initiative, mais ajoute tout son score de Force aux dégâts qu'il inflige avec l'attaque.
Avec les manœuvres *Charge à la Lance* ou de *Défense à la Lance contre la Charge*, le PJ jette les dés de dégâts, double ce résultat, puis ajoute tous les autres bonus éventuels.

De manière optionnelle, modifier son jet d'attaque s'il est à un niveau de Maîtrise des Armes Compétent ou supérieur avec l'arme qu'il utilise, selon les *règles optionnelles de Maitrise des Armes* présentées au Chapitre 5.

Combat à Deux Armes (Optionnel)

Dans de nombreux romans d'aventures et des films, les personnages se battent avec deux armes, une dans chaque main. Si le MD veut simuler cela dans sa campagne, il peut autoriser un personnage à attaquer avec deux armes.
Dans cette situation, un personnage qui porte une arme dans chaque main obtient une attaque supplémentaire par round de combat. Les deux attaques ont lieu pendant la phase de *Combat en Mêlée*, l'une après l'autre. L'attaquant peut décider à chaque round quelle arme il utilise en premier et celle utilisée en deuxième.
La deuxième attaque subit un malus de -4 au toucher (mais pas aux dégâts).
Si vous utilisez les *règles optionnelles de Maîtrise des Armes*, la deuxième l'attaque est traitée comme si elle était d'un niveau de maîtrise inférieur à la normale.
Par exemple, si un personnage avec la maîtrise Expert en épée normale et épée courte, utilise une épée normale pour sa première attaque et une épée courte pour sa seconde, il frappe au

niveau Expert avec l'épée normale mais uniquement au niveau Compétent avec l'épée courte.
De plus, sa deuxième attaque subit le malus de -4 au toucher comme décrite précédemment. Si le personnage n'a qu'une maîtrise de base avec sa deuxième arme, elle est traitée comme une maîtrise de base et n'est pas réduite à incompétent. Si un personnage n'est pas habile avec sa deuxième arme, il ne peut pas l'utiliser pour sa deuxième attaque.

Attaques Multiples, Maîtrise des Armes, et Combat à Deux Armes

Dans plusieurs cas, il est possible qu'un personnage est plus d'une attaque par round :

Attaques Multiples (Options de Combat de Guerrier) et les facultés de classe du Mystique sont deux paramètres qui permettent aux personnages plusieurs attaques par round.

Combat à Deux Armes, comme décrit ci-dessus, permet une attaque supplémentaire à un personnage lorsqu'il utilise une arme dans chaque main et utilise les deux armes dans un round de combat.
Une arme particulière du Chapitre 4, le *cestus*, si elle est utilisée en main gauche, ne subit pas de malus de -4 au toucher dans le cadre de ces règles de combat optionnelles.

Maîtrise des Armes permet une deuxième attaque par round de combat sans malus de main gauche pour un personnage avec certaines armes. Une arme spécifique, le bouclier de défense, ne peut être utilisée avec une autre, mais autorise deux attaques sans aucun malus.

Comment ces différentes règles fonctionnent-elles ensemble ?

Attaques Multiples et Combat à Deux Armes

Si vous utilisez dans la campagne *Attaques Multiples* et *Combat à Deux Armes*, la combinaison des deux autorise une seule attaque supplémentaire par round, au nombre d'attaques multiples indiqué.
Par exemple, un guerrier de niveau 12 avec deux attaques par round porte une épée normale dans une main et un poignard dans l'autre. Avec les règles de combat à deux armes, il obtient une attaque supplémentaire par round en plus de ces deux attaques. À chaque round, il peut attaquer trois fois. Deux fois avec son épée normale (sans malus) et une fois avec son poignard (avec un malus de -4 au toucher, et, si la campagne utilise les règles de Maîtrise des Armes, une réduction d'un cran de niveau de Maîtrise des Armes).

Attaques Multiples et Maîtrise des Armes

Si la campagne utilise à la fois *Attaques Multiples* et *Maîtrise des Armes* (mais pas les règles de combat à deux armes), les armes qui permettent une seconde attaque autorisent un maximum d'une seule attaque supplémentaire par round. Ces armes n'ont aucun malus au toucher.
Par exemple, un guerrier de niveau 24 a trois attaques par round. À l'aide d'une épée bâtarde (une main) comme attaque principale et d'un bouclier à épée comme sa deuxième arme, il peut attaquer trois fois (sans malus) avec son épée bâtarde et une fois (sans malus) avec son bouclier d'épée, par round.

Les Trois Règles Combinées

Si la campagne utilise les trois ensembles de règles (*Attaques Multiples*, *Combat à Deux Armes*, et *Maîtrise des Armes*), l'arme secondaire en main gauche autorise un maximum d'une attaque supplémentaire par round.
Si l'arme secondaire est un ceste ou n'importe quelle autre arme où il est indiqué, sur *Table de Maîtrise des Armes*, qu'elle autorise une deuxième attaque (bouclier à corne, bouclier orné de piques, bouclier d'épée), l'attaque de la main gauche n'est pénalisée ni au jet d'attaque, ni dans une réduction du niveau de Maîtrise des Armes.
Si le personnage utilise un bouclier de défense, il obtient son nombre d'attaques normal par round, plus une attaque pour le bouclier de défense.
Si l'arme secondaire est un autre type, il subit le malus normal de -4 au toucher et une réduction au niveau de Maîtrise des Armes inférieur au sien.

Exemple : Un guerrier de niveau 24 a trois attaques par round. La campagne utilise *Attaques Multiples*, *Maîtrise des Armes* et *Combat à Deux Armes*. S'il utilise une arme à une main (avec ou sans bouclier classique) ou une arme à deux mains, il est autorisé à trois attaques par round, en corrélation avec son niveau d'expérience et les règles d'Attaques Multiples.
S'il utilise une arme à une main dans une main et un cestus, un bouclier à cornes, un bouclier à piques ou un bouclier orné d'épée dans l'autre, il obtient quatre attaques par round. Trois avec son arme principale, un avec son arme secondaire. L'attaque secondaire ne subit pas les malus de -4 au toucher, ni la réduction du niveau de Maîtrise des Armes.
S'il utilise une arme à une main dans une main et une autre arme à une main dans l'autre (qui n'est ni un cestus, ni un bouclier à corne, ni un bouclier de couteau, ni un bouclier d'épée), il a quatre attaques par round.
Trois sont avec son arme principale, la quatrième avec son arme secondaire.
L'attaque de la main secondaire subit les malus de -4 au toucher et la réduction du niveau de Maîtrise des Armes.
S'il utilise un bouclier de défense, il obtient quatre attaques par round, toutes avec le bouclier de défense sans subir de malus au toucher, ni celle de la réduction du niveau de Maîtrise des Armes.

Combat à Mains Nues

Un combat à mains nues se produit lorsqu'un personnage attaque un adversaire sans utiliser d'arme.
Dans la règle standard de combat à mains nues, un personnage inflige 1 point de dégâts par coup plus les bonus de Force. Le malus de Force ne modifie pas les dégâts de combat à mains nues qui sont toujours d'au moins de 1 points.
Les personnages font un jet d'attaque normale et applique toutes les règles de combat standard. Le combat à mains nues se déroule dans la phase de *Combat en Mêlée* du round de combat.
Toutes les règles qui suivent sont des options pour enrichir le combat à mains nues, et sont utilisées à la discrétion du MD.
Le MD peut également, s'il le souhaite, attribuer un bonus de 10 % de points d'expérience si les personnages joueurs réussissent à vaincre des monstres à mains nues.

Frappe et Lutte (Optionnel)

Pour ceux qui voudraient utiliser la Frappe et la Lutte

Toutes les classes de personnages quel que soit leur niveau peuvent utiliser les techniques de frappe et de lutte.
En combat à mains nues, l'attaquant peut frapper un adversaire (avec le poing, le pied, etc.), ou tenter de saisir un adversaire (lui-sauter dessus, le tacler, etc.). Ainsi, nous utilisons deux systèmes. Un pour la frappe, comprenant tous les coups à mains nues, et un autre pour la lutte et pour tous autres formes de combat à mains nues.
Les Mystiques n'utilisent que la règle de frappe quand ils combattent sans vouloir blesser gravement. Ils possèdent déjà des capacités de combat à mains nues qui surpassent de loin toutes les capacités fournies par les règles optionnelles ci-dessous.

Combat à Mains Nues contre Armes d'Opportunité

Ces règles de frappe et de lutte ne concernent que le *combat à mains nues*. Si un personnage en attaque un autre avec une arme, même une arme d'opportunité (chopes, tables, chaises, etc.), c'est un combat avec une arme et suit donc les règles de combat normales. (Traiter les armes d'opportunité comme un gourdin, généralement avec un malus de -1 à -4 pour toucher en fonction de la maladresse due à l'arme et l'avis du MD.)

La Frappe (Optionnel)

Lorsqu'un personnage touche sa cible à mains nues combat, c'est ce qu'on appelle « frapper ».
Une frappe entraîne le plus souvent un étourdissement ou un KO.
Cependant, si l'attaquant a moins de 4 dés de vie, un étourdissement est le seul résultat possible.
Consulter la Déroulement de la Séquence de Combat à Mains Nues pour davantage de détails.

Restrictions

Dés de Vie de l'Attaquant : Bien que n'importe qui puisse tenter de frapper un adversaire, les personnages inexpérimentés (c'est-à-dire de bas niveau) sont peu performants. Si l'attaquant a moins de 4 DV, il ne peut obtenir un KO direct, un étourdissement est le seul résultat possible.

Différences de Taille : Une frappe ne peut pas générer un étourdissement ou KO si la cible a deux fois ou plus la taille (taille/longueur, pas le poids) de l'attaquant. (La frappe fera toujours des dégâts normaux.) Un Petite-Gens ne peut pas étourdir ou assommer à un humain adulte, mais peut obtenir ces résultats contre un Elfe ou un Nain, qui ne font pas deux fois sa taille. Lorsqu'un personnage frappe un monstre, le MD décide si la cible est deux fois plus grande que l'attaquant.

Monstres avec d'Autres Attaques : Les monstres dont les armes font partie de leur corps (comme des griffes) ne frappent normalement pas. Il y a des exceptions : les ours, par exemple, peuvent toucher aussi bien avec ses griffes. Quand un monstre avec une arme naturelle frappe, il inflige des dégâts de frappe égaux à la moitié de son attaque normale.

Immunités des Monstres : Des monstres avec plusieurs têtes peuvent ne subir que peu ou pas de effets jusqu'à ce que toutes ses têtes aient subi des effets d'étourdissement ou de KO.
Plusieurs types de monstres devraient être immunisées contre certains ou tous les effets des techniques de frappe. Utiliser les directives suivantes :
• Les Morts-vivants, les constructions, les suintements, les gelées, et les moisissures sont complètement immunisés aux effets de frappe, donc immunisés contre les dégâts et les effets d'étourdissement et de KO.
• Si un monstre ne peut être touché que par des armes magiques, le frapper n'a d'effet que *si* l'attaquant porte un vêtement magique sur la partie du corps avec laquelle il la frappe. Il aurait besoin d'un gant ou d'un gantelet magique pour des coups de poing, de bottes magiques pour des coups de pied, etc. Les anneaux magiques ne remplissent pas cet objectif.
• Les monstres qui sont immunisés contre la plupart des armes mais ne nécessitent pas nécessairement la magie pour les toucher ne subissent pas de *dégâts* des frappes, mais peuvent être étourdis ou mis KO. (Exemple : les Lycanthropes, qui sont immunisés contre les armes normales mais peuvent être blessés par des armes en argent.) Si l'attaquant porte des vêtements magiques comme décrit ci-dessus, les attaques de frappe feront également des dégâts à ces types de monstres.

Déroulement de la Séquence de Combat à Mains Nues

1. Pendant la phase de combat au corps à corps du round de combat, le joueur et annonce qu'il a l'intention de frapper. Il peut frapper avec le poing, le pied (coup de pied), la tête (front), le coude ou le genou. S'il a l'intention d'utiliser son poing, le personnage doit avoir la main libre, ou laisser tomber ou ranger l'objet qu'il porte.

2. Le personnage passe par les étapes standard d'Initiative et de jet d'attaque.

3. Si sa frappe touche, le personnage inflige des dégâts sur une base de 0 plus son bonus éventuel d'une Force élevée.

4. Une cible touchée par une frappe lance ld20 et soustrait son score de Constitution* au résultat. Si le total est égal ou supérieur à 1, la cible est étourdie pendant un round. La cible étourdie doit également faire un Jet de Sauvegarde contre rayon mortel avec un bonus de +4 au jet, ou subir un KO. La durée du KO est simplement le résultat du « ld20 - Score de Constitution » effectué au début de l'étape 4.

* Si la cible est un PNJ et que son score de Constitution n'est pas connu, le MD le détermine. Si la cible est un monstre, utiliser deux fois ses dés de vie comme score de constitution (en ignorant les « + »).

Effets d'Étourdissement

Une cible étourdie ne peut effectuer aucune attaque sans jusqu'à ce que l'étourdissement se dissipe. (Dans certains autres cas, l'étourdissement peut permettre au personnage étourdi d'attaquer, sans succès, après qu'un certain laps de temps se soit écoulé.) De plus, alors qu'elle est étourdie, la cible se déplace au 1/3 de sa vitesse normale. Elle subit un malus de -4 à tous ses Jets de Sauvegarde. Elle subit un malus de +4 à sa classe d'armure (ainsi une CA 5 devient une 9). Elle ne peut pas se concentrer, ni lancer de sorts ni utiliser d'objets magiques. Elle ne peut pas utiliser ses

compétences générales. Tout Niveau de Maîtrise des Armes qu'elle possède est dégradé au niveau de base.

Effets de KO

KO est simplement un court sommeil. La cible est inconsciente et complètement impuissante.

Manœuvres de Frappe et de Combat

Attaque : Une frappe est une utilisation normale de manœuvre d'attaque de la table des manœuvres de combat décrite plus tôt dans ce Chapitre.
Retraite Défensive : Un personnage non armé peut effectuer une retraite défensive normalement.
Retraite : Un personnage non armé peut effectuer une manœuvre de retraite normalement, mais pas pendant qu'il frappe.



Frappe et Combat à Deux Armes

Si la campagne utilise les règles de combat à deux armes, les personnages peuvent frapper avec leur main gauche au lieu d'utiliser des armes dans cette main. La frappe de la main gauche subira le malus normal : -4 pour toucher, et ,si vous utilisez l'arme règles de maîtrise également, -1 niveau de maîtrise des armes (Le niveau de base reste de base).

Frappe et Maîtrise des Armes (Optionnel)

Le monde du jeu D&D® est un monde très physique et vigoureux.
Par conséquent, chaque personnage, quelle que soit sa classe, est supposé avoir un Niveau de Maîtrise de base des techniques de frappe. Il n'a pas à dépenser un choix de maîtrise d'arme pour l'obtenir, c'est gratuit.
Les personnages peuvent s'entraîner à des niveaux de maîtrise de frappe plus élevés, en utilisant les règles normales de Maîtrise des Armes. Au lieu de passer un nouveau niveau de maîtrise sur une arme, le personnage peut le dépenser dans un type de combat à mains nues. Une formation approfondie aux techniques de frappe est généralement appelée boxe.
Consulter « Maîtrise des Armes » au Chapitre 5 pour des explications sur les symboles et les abréviations ci-dessous.

Règles Optionnelles pour la Frappe

Le MD peut choisir d'utiliser une partie, la totalité ou aucune des règles optionnelles de frappe suivantes.

1. Coup de Poing : Seul un coup de poing peut provoquer un KO. Toutes les autres frappes entraînent des étourdissements au mieux, mais pour une durée de 1d20 moins le score de Constitution de la cible en rounds.

2. Adversaire Coriace : Un KO n'est pas possible si la cible a plus de dés de vie que l'attaquant.

3. Gérer sa Force : Un personnage peut décider de ne pas d'utiliser toute sa Force, décrochant un coup de poing afin qu'aucun dégât ne soit infligé. Le personnage peut utiliser tout son bonus de Force ou pas du tout, mais ne peut pas choisir un nombre entre les deux.

4. Jets de Sauvegarde : Si un personnage a un modificateur de Force, ce modificateur s'applique également, à l'inverse, aux Jets de Sauvegarde de la cible contre rayon mortel pour résister aux KO. Par exemple, un Guerrier de Force 17 (+ 2 bonus de Force) frappe un autre personnage. S'il réussit un étourdissement, la cible doit réussir un Jet de Sauvegarde contre rayon mortel ou être assommée. La cible lance son Jet de Sauvegarde avec une malus de- 2 à cause de la grande Force de l'attaquant. Si un personnage a une Force faible et a normalement un malus, ce malus devient un bonus pour la cible à son Jet de Sauvegarde.

5. Objets en Main : Un personnage frappant peut porter un cestus ou porter un petit objet lourd (comme une bourse pleine de pièces de monnaie). S'il le fait, sa frappe inflige des dégâts de frappe normaux mais si la cible doit faire un Jet de Sauvegarde pour éviter d'être assommée, elle subit un malus de -2.

6. Régénération des Cibles : Si la cible a un pouvoir de régénération (porter un anneau magique par exemple), la durée d'un KO est réduite. Chaque point de régénération réduit la

Table de Maîtrise des Armes : La Boxe/la Frappe

Technique	Niveau	Dégâts	Défense	Effet Spécial
Frappe	BS	1 point	-	Étourdi/KO
P=H SM	CQ	1d3	-	Étourdi/KO
1HSHt	EX	1d4+1	-	Étourdi/KO(save:-1) Pas de Malus Main Gauche
	MS	P = 2d4 S = 1d4+1	-	Étourdi/KO(save:-3) Pas de Malus Main Gauche
	GM	P = 3d4 S = 2d4+1	-	Étourdi/KO(save:-5) Pas de Malus Main Gauche

durée de KO de 1 round par round. Par exemple, un troll régénère 3 points de vie par round. Il subit un KO d'une durée de 8 rounds. Le premier round, il est assommé, vous comptez un round de durée et soustrayez trois autres rounds pour sa régénération. Au bout de deux rounds, le troll a absorbé les 8 rounds de durée du KO.

7. Options de Combat de Guerrier : Les options de combat de guerrier et des demi-humains peuvent s'appliquer à toutes les frappes.
Attaques Multiples : Un personnage avec plusieurs attaques qui est capable de toucher sa cible avec un jet de 2 peut faire plusieurs frappes. Un personnage avec attaques multiples qui utilise une arme d'une main et rien de l'autre, et qui peut atteindre sa cible avec l'une ou l'autre des types d'attaques avec un jet de 2, peut alterner ses attaques entre celles avec une arme et des frappes.
Coup Puissant : Un personnage à mains nues avec l'option de manœuvre de *Coup Puissant* peut l'utiliser avec son poing, c'est ce qu'on appelle un « faneur ». Il subit le malus normal de -5 pour toucher, mais les règles sont différentes pour un faneur.
Premièrement le personnage à mains nues n'ajoute que la moitié de son score de Force aux dégâts qu'il fait avec un *faneur*.
Deuxièmement, une cible doit faire un Jet de Sauvegarde contre rayon mortel contre le KO avec une malus de - 4, annulant le bonus de +4 attribué normalement.
Troisièmement, le *faneur* peut affecter des monstres de n'importe quelle taille, les monstres deux fois (ou plus) plus grand que l'attaquant ne sont pas immunisé contre les effets d'étourdissement et de KO avec un *faneur*.
Parade : Au lieu d'attaquer, le personnage gagne un bonus de - 5 à sa classe d'armure en bloquant les attaques.
Désarmer : Un guerrier à mains nues peut tenter de désarmer un guerrier armé.

La Lutte (Optionnelle)

Lorsqu'un personnage à mains nues saisit une cible et essaie de la maintenir, de la bloquer ou de la faire tomber, c'est ce qu'on appelle la « lutte ». Les Humains, les demi-humains, les monstres humanoïdes et monstres morts-vivants de forme humaine peuvent tous lutter.

Restrictions

Qui peut Lutter : Tout personnage de n'importe quelle classe ou niveau, la plupart des monstres humanoïdes et des morts-vivants qui étaient d'origine humaine, les demi-humains ou les humanoïdes peuvent utiliser la lutte.

Initiative, Armé contre à Mains Nues : Quand un personnage tente de lutter contre un adversaire armé, l'adversaire armé gagne toujours l'Initiative automatiquement.

Monstres Non-Intelligents : Les monstres non-intelligents choisiront toujours d'utiliser leur attaque au lieu de lutter, à moins qu'ils ne soient contrôlés.

Immunités des Monstres : Plusieurs types de monstres sont immunisées contre tout ou une partie des effets de lutte comme : les morts-vivants sans matière (fantôme, spectre, etc.), les suintements, les gelées, les boues ne peuvent être combattues à la lutte. Les monstres élémentaires ou éthérés ne peuvent être combattues que par des adversaires de même forme.

Capacités de Contact : Les capacités spéciales de « toucher » comme drain d'énergie ou transformation en pierre, fonctionnent normalement pendant la lutte si le monstre le souhaite.
Par exemple, un personnage luttant contre une cockatrice doit faire un Jet de Sauvegarde contre Pétrification tous les rounds où il est en contact avec le monstre.

Préparation à la Lutte

Potentiels de Lutte (PL) :
Pour les Personnages et PNJ
1. Diviser le niveau du personnage par deux, arrondir au supérieur.
2. Ajouter les bonus (ou soustraire les malus) pour Force et Dextérité.
3. Déterminer la CA non modifiée du personnage (sans tenir compte de la magie ou de la Dextérité), et ajouter le résultat au total.

Pour les Monstres
1. Multiplier les dés de vie du monstre par 2 sans tenir compte des « + ».
2. Si le monstre ne porte pas d'armure, ajouter 9. Si le monstre porte une armure (orque, kobold, géant, ogre et autres humanoïdes), ajouter sa classe d'armure au lieu du 9.

Avant une partie ou un combat crucial, le MD doit déterminer les potentiels de lutte (PL) de chaque personnage et monstre.

Exemple pour des Personnages et des PNJ : Un Nain de niveau 9 a une Force de 17 et une Dextérité de 8, il porte une cotte de mailles +3 et un bouclier. Nous prenons son niveau d'expérience et nous le divisons par 2, arrondissons au supérieur (5). En additionnant son bonus de Force (+ 2), son malus de Dextérité (-1), et sa classe d'armure de base, sans tenir compte des modificateurs de magie ou de Dextérité (CA 4, pour +4), nous obtenons un Potentiel de Lutte (PL) de 10. S'il laissait tomber son bouclier, son Potentiel de Lutte monterait à 11, s'il enlevait son armure, ça monterait à 15.

Exemple pour un Monstre : Un singe des neiges a 3 + 1 DV et ne porte aucune armure. Nous prenons son DV et le multiplions par 2, sans tenir compte des « + » (6) et ajoutons 9 (+ 9). Son PL est de 15.

Les pires classes d'armure (ex: 9) entraînent de meilleures PL que les bonnes classes d'armure (ex: 2). Ceci est normal. Plus un personnage porte d'armure, plus il lui est difficile de lutter efficacement. Se rappeler que les bonus magiques et les modificateurs de dextérité ne comptent pas pour les PL. Contrairement à d'autres sections des règles, dans lesquelles dés de vie et niveaux sont équivalents, ici nous utiliseront les dés de vie avec précision. Un guerrier de niveau 25 a seulement 9 dés de vie.

Déroulement de la Lutte

Chaque adversaire impliqué dans la lutte (qu'il attaque ou défende) effectue un simple jet de 1d20 à chaque round. Si le personnage essaie de lutter, il ajoute son PL à son jet. S'il essaie faire autre chose (comme frapper, utiliser une dague, etc.), il n'ajoute pas son PL ce round-là. Le résultat le plus élevé remporte le round. Les égalités indiquent une égalité pour ce round. Dans des conditions normales de lutte, les personnages se déplacent de haut en bas dans la *Table de Classement* en fonction de leurs performances.
Au début du combat, les deux cibles sont considérées libres. Quand l'un réussit son attaque contre l'autre, il saisit sa cible. S'il remporte le jet de

lutte au round suivant, il réussit à le mettre au sol, faisant tomber son adversaire à terre et à se mettre dans une position au-dessus de lui. S'il gagne un autre jet de lutte au round suivant, il a bloqué son adversaire.
Ainsi, à chaque round, les deux parties s'affrontent. Chacun fait son jet de lutte. Comparer les deux jets de 1d20 en ajoutant les PL respectifs. Le résultat le plus élevé gagne. Une égalité signifie qu'il n'y a pas de changement dans la situation des personnages.
Maintenant, si un personnage gagne un round, il fait descendre l'autre d'un niveau (de *saisi* à *au sol* par exemple). Si l'autre personnage gagne le suivant, il remonte en arrière d'un cran.

Table de Classement

Libre
Saisi
Au Sol
Bloqué

Exemple : Deux personnages luttent. Le premier guerrier a un PL de 15 et le second, un PL 13.
Au premier round, les deux commencent à lutter et font leur jet. Le premier guerrier obtient un 9 sur 1d20, plus son PL, pour un résultat égal à 24. Le deuxième guerrier lance un 13, plus son PL, pour un résultat de 26. Le deuxième guerrier a donc saisi le premier.
Au deuxième round, les deux jettent les dés de nouveau. Le premier obtient un 15, plus son PL, soit 30. Le deuxième, cependant, obtient un 20 naturel, son PL, soit 33. Le deuxième met donc son adversaire *au sol* et gagne ce round.
Au troisième round, les deux obtiennent un 10, soit un total pour le premier de 25 et de 23 pour le deuxième. Le premier brise la prise. Les deux sont maintenant au sol, et le premier est encore saisi, mais il n'est plus en situation imminente de danger d'être bloqué.
Au quatrième round, le premier guerrier lance un 13 et le deuxième guerrier un 14. Le premier a donc 28 ce qui est plus que les 27 du deuxième, le premier n'est donc plus saisi.
Au cinquième round, le premier obtient un 9 et le second un 3. Le 24 du premier bat le 16 du deuxième et le premier saisit le deuxième.
Au sixième round, le premier obtient un 13 et le deuxième un 8. Le premier gagne à nouveau et met au sol le deuxième.
Au septième round, le premier obtient un 14 et le deuxième également un 14. Le 29 du premier bat le 27 du deuxième. Le premier bloque le second. Il a gagné le match.

Table de Maîtrise des Armes : La Lutte

Technique	Niveau	Dégâts	Défense	Effet Spécial
Lutte	BS	1 point	-	Saisir/Au Sol/Bloquer (-3 PL si Bloqué)
P=H SM	CQ	1d3	PL +1	Saisir/Au Sol/Bloquer (-6 PL si Bloqué)
2H t	EX	1d4+1	PL +2	Saisir/Au Sol/Bloquer (-9 PL si Bloqué)
	MS	P = 2d4 S = 1d4	PL+3	Saisir/Au Sol/Bloquer (-12 PL si Bloqué)
	GM	P = 3d4 S = 2d4	PL +4	Saisir/Au Sol/Bloquer (-15 PL si Bloqué)

Lutteur contre Attaquant

Un guerrier pourrait lutter tandis que l'autre pourrait utiliser une autre attaque, comme une frappe ou une attaque à la dague. Dans ce cas de figure, le personnage qui lutte pourra bloquer au sol son adversaire assez rapidement. Cependant, celui armé peut toujours faire des attaques pendant qu'il est saisi ou au sol et peut assommer le lutteur ou le poignarder à mort avant que le blocage ne se produise.

Effets de la Lutte

Un personnage saisi par un lutteur peut faire encore beaucoup de choses. La plus simple et la plus immédiate des réactions est de tout arrêter et de contre-attaquer l'attaque du lutteur. Il peut aussi lancer une arme de jet petite ou moyenne (pas à la personne qui l'a saisi !) et attaquer avec ou sans armes. S'il maitrise les Options de Combat de Guerrier, il peut faire un Coup Puissant, Désarmer et utiliser plusieurs attaques avec l'une des attaques encore à sa disposition. Il ne peut pas utiliser d'arme à projectiles, lancer de sort, utiliser d'objet magique, effectuer une retraite défensive, une retraite, une attaque à la lance, une manœuvre défensive à la lance contre la charge, ou une parade.
Un personnage qui a été mis à terre a moins d'options. Il ne peut lancer que de petites armes de jet (et toujours pas à celui qui l'a mis au sol) et attaquer à mains nues ou avec n'importe quelle petite arme de poing. Lutter contre le lutteur est toujours une possibilité lorsqu'il est mis à terre. S'il maitrise les Options de Combat de Guerrier, il peut utiliser plusieurs attaques avec l'une des attaques encore à sa disposition. Il ne peut pas tirer de projectiles, lancer de sorts, utiliser d'objet magique, effectuer une retraite défensive, une retraite, une attaque à la lance, une manœuvre défensive à la lance contre la charge, fracasser, parer ou désarmer.
Un personnage bloqué ne peut effectuer aucune manœuvre de combat. Une fois par round, cependant, il peut faire un jet de lutte (avec un malus de - 3) pour tenter d'échapper au blocage. Si jamais il obtient un meilleur résultat que son adversaire, il casse le blocage et remonte au cran *au sol*.
Le personnage qui bloque peut infliger 1 à 6 points de dégâts (plus le bonus de Force, le cas échéant), s'il le souhaite mais n'en a pas l'obligation. S'il prévoit d'infliger des dégâts à son



adversaire bloqué, il doit déclarer son intention lors de la phase de combat au corps à corps du round. La cible peut faire un Jet de Sauvegarde contre rayon mortel pour éviter tous les dégâts, et un « 20 » naturel à ce jet indique que le personnage bloqué se libère. Si un groupe a bloqué un personnage (voir plus ci-dessous), ils peuvent tous infliger des dégâts, mais le défenseur n'a droit qu'à un seul Jet de Sauvegarde.

Plusieurs Lutteurs

Lorsque trois personnages ou plus décident tous de lutter contre un adversaire commun, repérer le lutteur avec le PL le plus élevé (appelé « chef »). Utiliser son jet de lutte pour l'ensemble groupe, modifié comme suit.
1. Pour chaque membre du groupe avec la moitié (ou moins) des dés de vie du chef, ajouter 1 au PL du groupe.
2. Pour chaque membre du groupe avec plus de la moitié les dés de vie du chef, ajouter 5 au PL du groupe. Un maximum de quatre attaquants peut lutter contre un adversaire de même taille. Jusqu'à huit attaquants peuvent lutter contre un adversaire de deux fois leur taille, 12 contre un adversaire du triple de leur taille, etc.

Lutteur Attaqué

Lorsqu'un lutteur a saisi, mis au sol ou bloqué une cible et qu'il est ensuite attaqué par un autre lutteur, le lutteur attaqué peut soit libérer sa cible et se défendre normalement ou continuer à bloquer sa cible et essayer de se défendre contre la nouvelle attaque avec un malus de -4 à son PL. Tout en saisissant, en ayant mis au sol ou en bloquant une cible, il ne peut faire aucune autre saisie. Chaque jet qu'il gagne indique simplement qu'il a réussi à éviter l'attaque, tout en maintenant la cible précédemment saisie.
Lorsqu'un lutteur a saisi, mis au sol ou bloqué une cible et est ensuite attaqué par un non-lutteur, il peut soit libérer sa cible et se défendre normalement, ou continuer à bloquer sa cible. S'il libère sa cible, il bénéficie de sa classe d'armure complète et peut attaquer par d'autres moyens que la lutte. Mais s'il continue à bloquer sa cible, il est très facile à toucher. Considérer sa CA comme étant de 9, sans aucun bonus et ne pouvant pas attaquer le nouvel attaquant.

Manœuvres de Combat et Lutte

Consulter « Effets de la Lutte » pour les indications sur quelles manœuvres de combat normales peuvent être utilisées contre un lutteur.

Retrait défensive, **Retraite** : Un personnage saisi, au sol ou bloqué ne peut pas effectuer ces manœuvres.

Attaques Multiples : Un personnage qui a Attaques Multiples ne fait toujours qu'un seul jet de lutte par round de combat. S'il ne lutte pas, il peut utiliser son nombre habituel d'attaques par round.

Lutte et Maîtrise des Armes

Comme pour la *frappe* présentée plus haut, chaque personnage est supposé avoir un niveau de maîtrise de base des techniques de lutte. Cela ne coûte aucun choix d'arme, c'est gratuit. Comme avec la *frappe*, les personnages peuvent s'entraîner jusqu'à des niveaux plus élevés de maîtrise des armes dans la lutte, en utilisant les règles de maîtrise des armes normales.
Consulter les règles de « Maîtrise des Armes » au Chapitre 5 pour des explications sur les symboles et les abréviations de la *Table de Maitrise de Combat à Mains Nues et de Lutte*.
Comme vous pouvez le voir, un « maître d'armes » en lutte bloque de plus en plus efficacement ses cibles et inflige plus de dégâts à chaque round. De plus, la cible a plus de difficulté (qui se reflète dans les malus à son PL) à se libérer d'un blocage.

Règles Optionnelles pour la Lutte

Le MD peut choisir d'en utiliser une partie, la totalité ou aucune des règles optionnelles suivantes pour la lutte.

1. Blocage Instantané : Lorsqu'un lutteur obtient un résultat (1d20 + PL) supérieur d'au moins 20 points de plus que l'autre, le perdant est instantanément bloqué, peu importe les positions relatives des deux lutteurs auparavant.

2. Modificateurs de Classe : Lors du calcul du PL du personnage, prendre en compte la classe de personnage : - 1 pour les Magiciens, +1 pour les Guerriers, Nains, Voleur et Mystiques, pas de modificateur pour les autres classes.

3. Adversaire avec Attaques Multiples : Si un personnage bloqué possède Attaques Multiples, seulement une attaque est annulée par blocage. Un troll bloqué par deux attaquants ne peut pas utiliser sa morsure et un coup de griffe mais il est toujours capable d'utiliser sa deuxième attaque de griffes à chaque round.

4. Jets Simplifiés : Lors de la comparaison des jets de dés (ld20 + PL), soustraire le PL le plus élevée du plus faible. L'adversaire avec la note la plus élevée ajoute ce résultat à son 1d20 et l'autre lance 1d20 non modifié.
Par exemple, un Guerrier avec un PL de 12 contre un Gobelour avec un PL de 15. Soustraire 15-12 qui donne au Gobelour un bonus de + 3 à ses jets de lutte contre des jets de lutte normaux de 1d20 pour le guerrier.

5. Compétences Générales : Dans la section « Compétences générales » du Chapitre 5, vous trouverez une compétence *Lutte* qui améliore le PL d'un personnage.

Combat Aérien

En combat aérien, la plupart des attaques classiques sont inefficaces. Les personnages doivent compter le plus souvent sur les tirs d'armes à projectiles et sur la magie pour mener bataille. Comme dans les batailles aériennes, le monstre le plus élevé dans les airs a habituellement un avantage. Le MD peut choisir de prendre en compte l'altitude de chaque monstre. La vitesse de mouvement est également très importante. Les MD peuvent placer des bonus et des malus sur les attaques basées sur l'altitude et la différence de vitesses entre adversaires.

Spécificités du Combat Aérien

Combat en Mêlée

La monture ou le moyen de voler d'un personnage détermine le type d'armes de mêlée pouvant être utilisé efficacement.
Si un personnage utilise un sort de *vol*, il peut utiliser efficacement les armes de mêlée. Il peut, par exemple, voler jusqu'à une monture ailée et l'attaquer, elle ou son cavalier, en évitant facilement les battements d'ailes.
Si un personnage vole grâce à un objet magique (par exemple, un *tapis*

volant), le personnage peut utiliser des armes moyennes ou grandes efficacement. Les difficultés pour manœuvrer et le manque de portée rendent impossible l'utilisation des armes petites.
Si un personnage chevauche une monture ailée, il ne peut utiliser que des armes de grande taille. La plupart des cavaliers de bêtes ailées préfèrent la lance, utilisable aussi bien dans les airs qu'au sol.
En combat, suivre la séquence de combat standard. Les attaques en mêlée ne subissent aucuns malus particuliers en cas de combat aérien. Si un pilote passe à portée d'un autre pendant sa phase de *Mouvement*, il peut faire une attaque en mêlée sur sa cible. En retour, la cible pourra effectuer une contre-attaque sur sa phase de *Combat en Mêlée*, même s'ils ne sont plus proches l'un de l'autre. Les deux attaques se produisent lorsque les deux adversaires sont à portée, puis les montures volantes terminent leur déplacement pour ce round.

Combat des Monstres Volants

Les monstres volants peuvent également attaquer dans les airs. Ils attaquent avec leurs chances de toucher et les jets de dégâts chaque fois qu'ils arrivent à proximité d'un ennemi. Des monstres chevauchés bien entraînés n'attaquent que les cibles désignées par leurs cavaliers.

Combat à Distance

Effectuer l'attaque à distance normalement pendant les combats aériens. Certaines montures volantes sont instables, et les tireurs subissent un malus sur leurs jets d'attaque.
Le sort de *vol* et les objets magiques qui permettent de voler (tapis, balais, bateaux, etc.) sont considérées comme des plates-formes stables. Les attaquants à distance ne subissent alors aucuns malus.
D'autres moyens de voler, comme un pégase qui bat des ailes, sont considérés comme instables. Utiliser une arme à distance d'une telle plate-forme inflige un malus de -4 au toucher.

Lancer des Sorts

Le lancement de sort nécessite de le faire d'une plate-forme stable, contrairement à la plupart des objets magiques qui peuvent être utilisés même sur une plate-forme instable.

Attaques Aériennes Spéciales

Bombardement

Des pierres et d'autres objets peuvent être lâchés d'une altitude de 100 mètres ou moins, en utilisant un jet d'attaque de 16 ou mieux, et ceci indépendamment de la classe d'armure normale de la cible. Les dégâts dépendent de la taille du moyen de voler. Par exemple, si une monture volante peut transporter un homme, elle peut à la place porter une quantité équivalente d'encombrement en rochers pour infliger 2-12 points de dégâts à tous les ennemis dans une zone de 3 x 3 mètres (un jet d'attaque par cible).

Attaque en Piqué

Certains monstres volants peuvent également faire une attaque « en piqué » sur n'importe quel adversaire à une altitude inférieure. Cette attaque est similaire à une Charge, mais appliquée aux monstres volants se précipitant de 3 mètres vers leur cible. Cette attaque, si elle réussit, inflige le double de dégâts à sa cible, mais seulement si l'attaquant surprend sa cible.
Si le jet d'attaque est de 18 ou plus et que le monstre a des serres ou un

moyen de maintenir sa proie, le monstre saisit la cible et tente de s'envoler avec. Si la cible est trop lourde, le monstre la relâche de suite. Un piqué ne peut pas être utilisé dans forêt dense ou une jungle.

Exemple : Un roc de 3 dés de vie peut soulever une Petite-Gens facilement, tandis qu'un roc 6 DV peut emporter un homme. Les chevaux peuvent être emportés par des rocs de 12 DV et un de 24 DV peut soulever un éléphant ou un monstre d'encombrement similaire.

Le MD peut compléter librement ces lignes directrices pour le combat aérien. Ils sont libres de développer leurs propres règles de rase-motte, de piqué, de crash etc. Les autres facteurs à considérer incluent les conditions météorologiques, l'habileté à chevaucher des montures et les problèmes de chute des cavaliers.

Combat Naval

Les combats navals entre navires commencent généralement par des tirs d'armes à projectiles et la magie. Quand ils sont suffisamment proches, l'abordage est possible et le combat au corps à corps débute entre les deux équipages. Un navire avec un bélier peut faire des dégâts spéciaux à d'autres navires et aux grands monstres.
Consulter les règles « Fuite en Mer » du Chapitre 7. Elles décrivent comment les navires se rapprochent l'un de l'autres. Le combat en mer se déroule en rounds. Il est utile d'avoir un croquis du pont des navires lors des opérations d'abordage.
Sauf indication contraire, les monstres marins géants et les attaques magiques infligent 1 point de dégâts à la coque par tranche de 5 points de dégâts normaux.

Combat avec des Armes à Projectiles

Les équipages des navires peuvent tirer les uns sur les autres chaque fois qu'ils arrivent à portée. Les navires armés de catapultes auront tendance à être plus efficaces que les autres. Les armes à projectiles comme les arcs et les arbalètes peuvent infliger des dégâts et tuer des membres d'équipage mais ne causent aucun dégât réel contre l'embarcation elle-même. Une catapulte, par contre, inflige ses dégâts au vaisseau ou à des cibles vivantes. Vous trouverez les règles spécifiques aux catapultes au Chapitre 4.

Table : Attaques au Bélier (Combats Navals)

Attaquant	Défenseur	Dégâts
Galère Petite	Navire	1d4+4 x10
	Créature	3d8
Galère de Guerre ou Grande	Navire	1d6+5 x 10
	Créature	6d6

Combat Rapproché

Lorsque les navires se rapprochent l'un de l'autre, ils essaient normalement de s'éperonner ou de s'aborder.

Éperonnage

Pour éperonner une cible, le navire doit amener sa proue au contact du navire ennemi, en d'autres mots, il doit se rapprocher suffisamment jusqu'à ce qu'il percute le bateau ennemi. Les navires peuvent également éperonner de gros monstres marins. Les petites cibles sont impossibles à atteindre avec un navire et peuvent facilement esquiver un navire tentant de l'éperonner.
L'éperonnage a lieu dans la phase de combat à distance du round de combat. Le capitaine du navire éperonnant fait un jet pour toucher comme s'il était un guerrier de niveau 1 attaquant la classe d'armure. Le MD peut modifier cela en fonction de la météo, de la maniabilité et tout autre facteur. Le bélier, s'il touche, endommage la coque du navire (s'il touche un gros monstre marin, il lui inflige des dégâts).

Chaque attaque de bélier réussie inflige des dégâts selon la taille du navire qui éperonne comme indiqué dans la *Table : Attaques au Bélier*.
Au cours du même round, si l'attaquant a éperonné, il peut décider d'aborder pendant la phase de corps à corps du round de combat. Si l'abordage réussit, il peut commencer à attaquer lors de la phase de déplacement du round de combat suivant.

Dégâts aux Navires

Chaque tranche de 10 % de dégâts à la coque réduit la vitesse de 10 %, jusqu'à ce qu'il soit réparé dans un port.
Chaque perte de 10 % des rameurs réduit la vitesse de 10% également. Quand le navire a souffert 75 % de dégâts sur sa coque, le navire est inopérant et ne peut pas bouger à moins que des réparations de fortune soient effectuées.
Lorsque le navire a subi tous ses points de coque en dégâts, il coule et les réparations ne sont plus possibles.

Grappin et Abordage

Les équipages des navires tentent de lancer leurs grappins à distance de 15 mètres ou moins.
Si les équipages des deux navires s'y essaient, c'est automatiquement une réussite. Les deux équipages lancent



des lignes de grappin et les navires se rapprochent.
Si un seul équipage veut aborder l'autre, lancer 1d6 chaque round. Un résultat de 1-2 indique un succès, tandis qu'un 3-6 signifie que l'autre équipage a réussi à couper et à se libérer des cordes des grappins.
Une fois les navires abordés, l'abordage est résolu comme n'importe quel combat au corps à corps.
Les personnages embarquant sur un vaisseau ennemi ont un malus de + 2 sur la classe d'armure et - 2 sur tous les attaques pendant le round de combat où ils abordent car la difficulté de grimper d'un navire à l'autre et de poser pied sur le pont ennemi les met en danger.
Le combat continue jusqu'à ce que l'un des équipages se rendent ou meurent.

Réparations

L'équipage d'un navire peut réparer jusqu'à la moitié des dégâts subis par un navire. Cinq membres d'équipage ou plus doivent être affecté à cette tache de réparation pour que les réparations soient efficaces. Une équipe de réparation peut réparer un point de coque endommagé par tour complet de travail. Ces réparations sont de fortune et seront réduites à néant en 6d6 jours, et pour des réparations durables, l'équipage doit amener le navire à un port.
Les réparations et les tentatives d'éteindre un incendie (voir « Combat de Siège ») ont lieu après que le navire ait subi les dégâts pour le round. Les membres d'équipage affectés à cette tache ne peuvent pas se battre ou faire quoi que ce soit d'autre.

Combat Sous-Marin

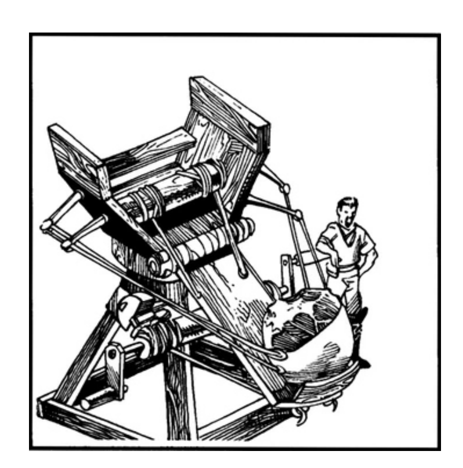
Les règles suivantes sont en vigueur lorsque les personnages combattent sous l'eau.

Malus de Base : Tous les habitants de la surface subissent un malus de -4 aux jets d'attaque (à distance et au corps à corps) sous l'eau. Le MD est libre de diminuer ce malus au fur et à mesure que les personnages s'accoutument aux combats sous-marins. En règle générale, les personnages font un test d'Intelligence pour chaque mois passé sous l'eau et le succès diminue de 1 le malus jusqu'à ce qu'il disparaisse.

Armes à Projectiles : La plupart des armes à arme à projectiles sont inopérantes sous l'eau.
Seules les arbalètes *fabriquées par les habitants des mers* (comme les tritons) fonctionnent.
Même avec ces arbalètes, considérer les portées comme en intérieur.

Sorts : Les sorts associés aux plan élémentaires de l'Air ou du Feu sont inopérants sous l'eau.
Les personnages ne peuvent pas lancer de sorts à moins qu'ils ne soient sous l'effet d'un sort de *Respiration Aquatique* ou de *Création d'Air*, ou qu'ils utilisent un objet magique qui permet de respirer.

Armes de Mêlée : Les armes telles que haches, épées, masses, etc. ne sont inopérantes sous l'eau. Elles subissent un malus de -10 au toucher et n'infligent que la moitié des dégâts.
Les armes perforantes telles que lances, tridents, dagues, épées courtes, etc. fonctionnent normalement.



Combat de Siège

Il existe trois façons de mener un combat de siège :

1. Jouer une **session de jeu normale** basée sur le siège.
2. Utiliser les Règles de la **Machine de Siège**.
3. Utiliser les **Règles Étendues de Machine de Guerre**.

Les règles de combat de masse sont décrites au Chapitre suivant.
Ce Chapitre ne couvre que les sièges menés avec les règles de jeu standards. L'action est centrée sur une bataille, où les assaillants essaient de prendre d'assaut les murs d'une fortification en utilisant des sorts, des échelles, des béliers et tout autre équipement de siège. Les murs défensifs peuvent avoir été abattus ou détruits avant que l'assaut ne débute.

Dégât aux Structures

Les dégâts infligés par les monstres, les armes normales, les armes de siège et les sorts sont donnés pour des attaques contre des personnages et des monstres.
Cependant, les armes de siège et les bâtiments, sont plus résistant aux dégâts.
Des statistiques et davantage d'informations concernant les armes de siège et les fortifications sont données aux Chapitres 4 et 9.

Dégâts aux Fortifications

Les quatre types d'attaques qui peuvent infliger des dégâts à un bâtiment sont présenté ci-dessous.

•**Créature** : Ce sont les dégâts infligés par les personnages avec des armes de mêlée, des armes à projectiles et de jet (normales ou magiques), et par les nombreuses attaques des monstres (griffes, crocs).

•**Structurelle** : Ce sont les dégâts causés par les armes de siège, les béliers, les coups de poing de monstres de la taille d'un ogre (ou plus grand), les dégâts causés par des monstres qui peuvent manger le bois ou creuser la pierre.

•**Incendie** : Ce sont les dégâts causés par le feu (pas par les sorts liés au feu).

•**Spéciale** : Ce sont les dégâts causés par des sorts ou des attaques spéciales de monstres.

Il existe également trois types de cibles :

•**Créature** : Cela inclut tous les personnages et tous les monstres vivants et morts-vivants.

•**Bois** : Toutes les structures en bois, y compris les engins de siège, les bateaux en bois, les chariots, les cabanes, les maisons en bois et les parties en bois de constructions en pierre.

•**Pierre** : Toutes les structures en pierre, y compris les murs, les bâtiments, les couvertures naturelles telle que les falaises pierreuses et les collines, et les autres constructions en pierre (mais pas les golems de pierre, les statues vivantes, etc.).

Attaques Spéciales

Les attaques spéciales incluent les capacités naturelles des monstres, les sorts et les effets magiques. Les attaques spéciales qui causent des dégâts physiques sont décrites dans la Liste des Attaques Spéciales.

Liste des attaques spéciales

Contre les Structures en Bois :
Inflige normalement la moitié des dégâts.
Si l'attaque est un sort et qu'aucune gamme de dégâts n'est donnée (comme pour d*ésintégration*), elle inflige 5 points par niveau du sort.

Contre les Constructions en Pierre :
Inflige 1 point par dé de dégâts à six faces. Si l'attaque n'utilise pas de d6, l'attaque cause 1 point par 5 points de dégât maximum possibles, arrondi au supérieur.
Si l'attaque est un sort et qu'aucune gamme de dégâts n'est donnée, elle inflige 2 points par niveau du sort.

Les autres types particuliers de dégâts sont les suivants :

Acide : Cette attaque cause des dégâts complets au bois mais seulement des dégâts structurels normaux à la pierre.

Arme Magique : Lorsqu'une arme magique est utilisée, ses bonus magiques sont ajoutés après avoir effectué les réductions indiquées pour les structures

Chute : Les structures en bois et en pierre subissent la moitié des dégâts de chute normaux.

Construction : Ces monstres (golem) causent des dégâts avec les réductions normales mais ne subissent aucun dégât en attaquant des structures en pierre.

Cristallisation : Cette attaque affaiblit à la fois le bois et les structures en pierre. Toutes les attaques physiques ultérieures au point affaibli causent deux fois plus de dégâts structurels normaux, jusqu'à un total de 50 points, lorsque l'effet cesse.

Déformation du Bois : Aucun effet sur le bois des engins de siège.

Dissolution : Ce sort ne fonctionne que contre une pierre brute et n'affectera pas un mur de château. Si lancé sur les roches des fondations d’un mur, il y a un 10% de chance par sort qu'une section de 3 mètres de large du mur s'effondre.

Élémentaire, Air : Cette catégorie comprend les djinns, les serviteurs aériens et les traqueurs invisibles. Les attaques de ces monstres provoquent des dégâts structurels normaux mais n'ont aucun effet sur la pierre.

Élémentaire, Eau : Cette catégorie comprend les hydres et les ondines. Les attaques contre le bois causent des dégâts structurels normaux mais les attaques contre pierre infligent seulement 1 point pour 10 points de dégâts infligés, arrondis au supérieur.

Élémentaire, Feu : Cette catégorie comprend les éfrits et les hélions. Les attaques provoquent des dégâts structurels normaux comme un incendie, mais le feu ne peut pas être éteint tant que le monstre reste à moins de 10 mètres du feu.

Élémentaire, Terre : Cette catégorie comprend les crystax et les monstres de la horde. Les attaques contre le bois causent des dégâts structurels normaux mais les attaques contre la pierre infligent deux fois plus de dégâts structurels normaux.

Fatalité Rampante : voir *Nuée d'insectes*.

Foudre : Elle est traitée comme une attaque physique contre le bois et la pierre, avec 5% de chance de déclencher un incendie tous les 2 points de dégâts.

Gaz Toxique : Aucun effet.

Glace : Une attaque de glace fonctionne de la même manière que la cristallisation mais ne dure que 1 à 6 rounds.

Gravité Inversée : Tout ce qui est soulevé par ce sort subit des dégâts de chute comme s'il tombait de 6 mètres. Cependant, tout ce qui est attaché ou enraciné au sol n'est pas touché.

Incendie : Les structures en bois peuvent être endommagées par le feu, mais ne subissent que 1 point par dé à 6 faces de dégâts ou que 5 points maximum de dégâts.
De plus, les objets en bois attaqués par le feu peuvent être incendiés, causant d'autres dégâts. La probabilité d'être incendié est de 5% par point de dégâts causés par chaque attaque de feu.
Tout ce qui est incendié subira 1 point de dégâts le premier round, 3 points de plus à la fin du premier round, 6 points le deuxième round et 12 points pour chaque round par la suite, jusqu'à sa destruction.
Tout monstre pris dans une structure en feu subira des dégâts égaux à ld6 points de dégâts structurels au même rythme.
Toute structure inflammable à côté d'une structure incendiée peut également s'enflammer avec une probabilité de + 10% pour chaque round où la première structure brûle.
Si de l'eau ou de la terre meuble sont disponibles, des pompiers peuvent tenter d'éteindre le feu. À chaque round qu’un incendie est combattu, le joueur doit lancer 1d6 pour 10 pompiers. C'est le nombre de points de dégâts structurels d’incendie éteints ce round. Si le nombre est supérieur aux dégâts du feu pour ce round, le feu est éteint. Seulement 10 pompiers peuvent combattre un incendie tous les 10 mètres de façade de la structure. Chaque pompier subit 1 point de dégât par point de dégât structurel causé ce round.
Si l'incendie a été causé par une catapulte ou un dragon, les pompiers ne peuvent éteindre seulement la moitié du nombre normal de points.
La pierre ne brûle pas, mais les parties en bois des constructions en pierre vont brûler (toits, sols, portes, etc.). Les dégâts de feu sont les mêmes que pour structures en bois, mais seulement 10% du total atteint les points d'un bâtiment en pierre qui peuvent brûlés.

Inondation : Une inondation est une puissante vague d'eau qui s'écrase contre une structure. Les dégâts sont soumis aux réductions structurelles normales pour les dégâts. Les dégâts sont égaux à 3-24 points tous les 3 mètres de hauteur de la vague ou de la brèche d’un barrage. Si l'inondation provient d'un lac, elle dure 1 round par 100 mètres carrés de surface du lac.

Lave : La lave fonctionne comme le feu lorsqu'elle attaque le bois et la pierre, mais cause deux fois plus de dégâts que le feu. La lave cause 1d6 points de dégâts par mètre carré.

Nuée d'Insectes : Cette attaque inflige des dégâts complets aux structures en bois mais aucun dégât à la pierre.

Passe-Muraille : Ce sort n'a aucun effet contre le bois mais provoquera une brèche dans une structure en pierre.

Polymorphe : Il y a 10 % de chances que le sort n'ait aucun effet lorsqu'il est lancé sur une structure en bois ou en pierre. Le polymorphisme peut créer une brèche dans un mur de pierre ou de bois.

Rétrécissement : Le rétrécissement peut rétrécir quelque-chose jusqu'à 50.000 en de poids réel. Il y a un 10 % de probabilités que cela n'ait aucun effet sur des structures en bois ou en pierre. Si elle est affectée, la structure se réduit à un sixième de sa taille.

Sphère Mortelle : Traiter ce monstre comme s'il s'agissait d'un sort de *désintégration*.

Toile : S'il est utilisé sur une arme de siège, ce sort la rend inutile pendant toute la durée du sort.

Transformation du Bois : Ce sort ne cause aucun dégât mais déplace les objets en bois dans la mesure de sa portée à moins qu'ils ne soient attachés.

Verrou Magique : Ce sort rend une arme de siège inutilisable pendant la durée du sort.

Remarque Importante sur les Attaques Spéciales : Les équipements et les structures n'ont pas de Jet de Sauvegarde contre les attaques spéciales.

Défenses Spéciales

Certains sorts peuvent être lancés sur des structures en bois ou en pierre afin d'améliorer leur défense. Cela est normalement fait pour fermer une brèche causée par un engin de siège. Les effets normaux s'appliquent dans tous les cas. Les murs magiques et les sorts comme *toile* et *croissance des plantes* peuvent fermer la brèche en question pendant la durée du sort ou jusqu'à ce que la barrière qu'ils créent soit également percée.

PNJ Spécialistes des Engins de Siège

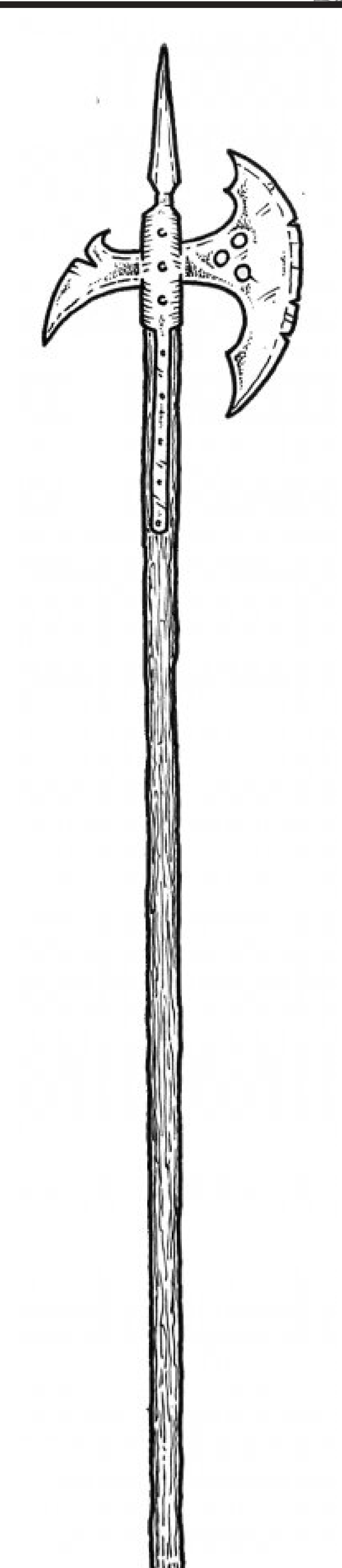
Les PNJ suivants sont nécessaires pour opérer les engins de siège :

Artilleur (250 po/niveau/mois) : Un artilleur est un PNJ formé et expérimenté dans le fonctionnement de l'artillerie de siège (catapulte ou trébuchet). Un artilleur est requis pour chaque pièce d'artillerie de siège.

Ingénieur de Siège (1.000 po/mois) : Un ingénieur de siège conçoit des équipements de siège et assiste le commandant dans leur utilisation tactique. Un ingénieur de siège doit être employé dans le cas de l'utilisation d'un engin de siège spécial (hormis les échelles ou les forts en bois). Un ingénieur de siège est requis toutes les cinq pièces d'engins lourds utilisés. Les engins lourds comprennent les mantelets, les beffrois et les palans mais pas l'artillerie.
Les ingénieurs peuvent superviser des ouvriers comme les mineurs. Un ingénieur est nécessaire pour l'excavation. En une journée, un mineur peut extraire 6 mètres cubes de roche dure, mètres cubes de terre molle, ou 20 mètres cubes de terre battue. Jusqu'à dix mineurs peuvent travailler dans une excavation.

Compétences Générales

Si vous utilisez les compétences générales optionnelles, la compétence *Artillerie* est adaptée aux artilleurs et aux ingénieurs de siège. Cependant, les personnages peuvent apprendre cette compétence comme artilleur ou ingénieur siège. Pour apprendre à la fois à manœuvrer les engins le plus efficacement et comment les construire, un PJ doit choisir cette compétence deux fois.



À un moment dans une session de jeu D&D®, il vous faudra simuler des batailles à grande échelle sous forme de wargame. Cela arrive généralement lorsque les personnages joueurs sont d'un niveau élevé et qu'ils sont à la tête d'une armée. Dans cette situation, le *roleplay* ne suffit souvent pas pour déterminer l'issue de la bataille. Les joueurs veulent être personnellement responsable de la mise en œuvre des plans, de l'exécution de leurs ordres, et du succès ou de l'échec de leurs troupes.
Ce chapitre permet aux joueurs de superviser et de gérer des batailles à grande d'échelle.
Ce chapitre est divisé en deux parties.
La première, **La Machine de Guerre**, vous donne les clés pour mener des engagements terrestres tels qu'une bataille entre deux armées.
La seconde, **La Machine de Siège**, développe les règles de la **Machine de Guerre** pour inclure la gestion des assauts sur les fortifications comme les châteaux fortifiés.

La Machine de Guerre

La **Machine de Guerre** est un système de règles de jeu ayant pour objectif de simuler de grandes batailles dans une partie de D&D. La Machine de Guerre fonctionnera quelque soit le nombre de troupes. Il est adapté pour toute force comportant plus de dix combattants.
Pour utiliser le système, tout ce dont vous avez besoin est d'un crayon et de papier, plus quelques bases simples en mathématiques.

Assomptions

Plusieurs assomptions sont faites avec le système de combat de masse de **La Machine de Guerre**.

1. Toutes les troupes ont un « niveau de qualité » qui peut s'améliorer ou chuter avec le temps et l'expérience.
2. De nombreux autres facteurs tels que le terrain, la météo, etc., outre la qualité des troupes, influencent l'issue d'une grande bataille.
3. La chance, bonne ou mauvaise, peut influencer l'issue du combat, qu'il s'agisse d'un combat singulier ou d'un affrontement entre armées.
4. Un personnage sait comment survivre dans le monde D&D, le joueur n'a pas besoin de connaître les tactiques de guerre.

Mécaniques de Jeu

À chaque force est attribuée une note de qualité, appelée Valeur de Bataille. Lorsqu'un combat a lieu, cette Valeur de Bataille (abrégée en VB) est modifiée selon les conditions du combat (terrain, nombre d'adversaires, moral, etc.). Chaque joueur lance alors 1d00 et ajoute la Valeur de Bataille modifiée de ses Troupes. Le résultat le plus élevé gagne la bataille.

L'ensemble du système comporte quatre étapes de base :
1. Calculer la **Valeur de base de la Force (VbF)** des Troupes.
2. Trouver la **Classe de Troupes**.
3. Calculer la **Valeur de Bataille (VB)**
4. Déterminer et appliquer les résultats du combat.

Les étapes 1, 2 et 3 sont traitées lorsqu'une force est recrutée et équipée, avant une bataille. L'étape 4 se déroule lorsqu'une bataille se produit. Dans tout le système, la personne ou créature qui dirige une force est appelée *Commandant*.
D'autres, appelés *Officiers*, assistent le Commandant à diriger la force. Les soldats d'une force sont appelés les *Troupes*.
Dans les calculs, toujours arrondir au supérieur, à moins d'instructions contraires.

Étape 1 : Calcul de la Valeur de base de la Force

La Valeur de base de la Force (VbF) est la somme de quatre facteurs :
de commandement, d'expérience, d'entrainement et d'équipement.
Un cinquième facteur s'applique si la force a dans ses rangs des Elfes, des Nains ou des monstres puissants.

Facteur de Commandement

Prendre le niveau d'expérience du Commandant de la force. Le modifier par ses modificateurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Ensuite, ajouter un bonus de + 2 pour chaque pourcentage de la force qui est composé de personnages (PJ ou PNJ) de niveau Nominal (niveau 9 ou supérieur).

Facteur de Commandement =
Niveau d'expérience du Commandant
+ Modificateurs Intelligence, Sagesse et Charisme
+ 2 par % de force de niveau Nominal

Facteur d'Expérience

Le Facteur d'Expérience dépend de celle des Officiers et des soldats.
Déterminer le niveau d'expérience moyen des Officiers de la force (sans prendre en compte celui du Commandant), et le multiplier par 3.
Pour des Troupes non humaines, le niveau d'Officier est la moyenne des Dés de Vie + 1.
Remarque : Une force doit avoir au moins un Officier pour 40 soldats, ou cette partie du facteur d'expérience est égal à zéro.

Déterminer le niveau moyen des Troupes (sans prendre en compte celui du Commandant et des Officiers), puis le doubler.
Le Facteur d'Expérience est la somme de ces deux niveaux moyens à laquelle on ajoute 1 pour chaque victoire remportée par la force au cours des dix dernières années (+10 au maximum), et on soustrait 1 pour chaque moment où la force a été mise en déroute dans cette même période (- 10 maximum).

Facteur d'Expérience =
([Somme des Niveaux d'Officiers] / [Nombre de Officiers]) x 3
+ ([Somme des Niveaux des Troupes] / [Nombre de Troupes]) x 2
+ 1 par victoire (jusqu'à + 10)
- 1 par parcours (jusqu'à - 10)

Facteur d'Entraînement

Attribuer 1 point pour chaque semaine passée en à l'entrainement (maximum 20 par an).
Attribuer 1 pour chaque semaine où le Commandant est présent (maximum 20).
Attribuer 1 pour chaque mois où les Troupes sont en service et ne sont pas en repos à leur domicile (maximum 12 par an).

Coût de l'Entrainement : Consulter les soldes au paragraphe « Mercenaire » du Chapitre 11.
L'Entrainement coûte le double des montants indiqués dans ce Chapitre.

Facteur d'Entraînement =
+ 1 par semaine d'entrainement (jusqu'à 20)
+ 1 par semaine où le Commandant est présent (jusqu'à 20)
+ 1 par mois où les Troupes sont en service (jusqu'à 12)

Facteur d'Équipement

La valeur de base est de 5, 10 ou 15, selon la qualité des armes.
Considérer 5 si les armes sont « standards » (de coût normal). Toutes les Troupes sont supposées être équipées d'une arme de qualité standard.
Considérer 10 si les armes sont de « qualité supérieure » (double du coût normal), ou 15 si elles sont « excellentes » (triple du coût normal).
Ajouter 5 si les Troupes sont armées d'une deuxième arme de même qualité que la première.
Ajouter 5 si la Classe d'Armure moyenne des Troupes est de 5 ou mieux.

Coût : Les Troupes engagées au prix des mercenaires viennent avec leur propre équipement, qui est de qualité standard. Si le Commandant de la force veut leur acheter des armes ou des armures supérieures, il y va de ses propres deniers.

Facteur d'Équipement =
5, 10 ou 15 (selon la qualité de l'arme)
+ 5 (si une deuxième arme de qualité égale)
+ 5 (si CA = 5 ou mieux)

Facteur de Troupes Spéciales

Si les Troupes sont toutes des Elfes ou des Nains, ce facteur est de 15. Il est à noter que les Nains et les Elfes combattent rarement cote-à-côte.
Si certaines Troupes de monstres ont au moins deux astérisques accolés à leurs Dés de Vie, elles sont considérées comme « spéciales ».
Pour chaque 1 % de la force qui est « Spéciale », attribuer 2 points pour ce facteur. Par exemple, dans une force de 290 goules et 10 spectres, 4% des force (les spectres) ont deux astérisques, pour un facteur de Troupes Spéciales de +8.

Addition des Facteurs = Valeur de base de la Force (VbF)

Additionner tous ces facteurs pour déterminer la Valeur de base de la Force (VbF) de la force.
Noter cette valeur pour la suite.

Valeur de base de la Force (VbF) =
Facteur de Commandement +
Facteur d'Expérience +
Facteur d'Entrainement +
Facteur d'Équipement +
Facteur de Troupe Spéciale +

Étape 2 : Déterminer la Classe de Troupe

La Classe de Troupe est une mesure de la qualité globale d'une force. À partir de la VbF, consulter la table ci-dessous pour trouver la Classe de Troupes. Noter la Valeur de base de la Force (VbF) et de la Classe de Troupe.

Table : Classe de Troupe

VbF	Classe de Troupe
0-20	Non Entrainée
21-35	Médiocre
36-55	Inférieure à la Moyenne
56-70	Convenable
71-80	Moyenne
81-100	Bonne
101-125	Excellente
+126	Élite

Étape 3 : Calcul de la Valeur de Bataille

Diviser la VbF par 10. Le résultat est le bonus à utiliser dans tous les calculs.
Examiner les propositions suivantes et leurs explications, puis ajouter ce bonus (VbF/10) au VbF à *chaque fois qu'une des affirmations est vraie*.
Comme cela peut être cumulé 12 fois, le bonus total pourrait être supérieur à la VbF initiale.
La Valeur de Bataille VB est la somme de la VbF initiale plus tous les bonus.



Noter la VB avec la Classe de Troupes et le VbF.

Monté :
a. 20 % ou plus de la force est montée,
b. 50 % ou plus de la force est montée.
Armes à Projectiles :
c. 20% ou plus de la force peut tirer des projectiles.
d. 20% ou plus de la force peut tirer à une portée de 30 mètres ou plus.
Magie :
e. 1% ou plus de la force possède des capacités magiques.
f. 20% ou plus de la force possède des capacités magiques.
g. 100% de la force possède des capacités magiques.
Sorts :
h. 5% ou plus de la force peut lancer des sorts.
i. 30% ou plus de la force peut lancer des sorts.
Vol :
j. 1 % ou plus de la force peut voler.
k. 20% ou plus de la force peut voler.
Mouvement :
l. La force a un mouvement moyen de 30 mètres par tour (ou plus).

Explications

Monté s'applique à toute « monture », comprenant les chevaux, loups géants, griffons, dragons, etc.
Projectiles comprennent les arcs, arbalètes, frondes et autres (rochers lancés par des géants, pointes de manticore, etc.).
Magie inclut les armes magiques (épée +1, flèche +2, etc.), les souffles de dragon, tous les poisons, les défenses magiques, la régénération, le drain d'énergie, les baguettes et les autres objets, etc.
Sorts incluent uniquement les sorts mémorisés, ceux lancés à partir de parchemins et les capacités naturelles ressemblant à des sorts (comme celles des esprits).
Vol comprend les formes normale et magique mais pas la simple lévitation.
Mouvement doit être calculé avec le mouvement le plus rapide d'une créature. Par exemple, vous devez prendre en compte le mouvement en vol des créatures volantes et non celui au sol.

Exemple : Un prince Elfe mène une force de 500 Elfes, tous de niveau 2 et équipés d'arcs et d'épées longues. La VbF est de 96, et la classe de Troupes est « Bonne ». Une centaine de ses elfes sont montés sur des pégases, et tous les elfes peuvent lancer des sorts. De plus, 12 elfes ont des objets magiques.
Le bonus est de 10 (96/10, soit 9,6, arrondit à 10).
Le prince ajoute 10 à la VbF 8 fois pour :
a. (20% sont montés), c. et d. (plus de 20% peuvent tirer des projectiles, et la portée maximale est supérieur à 30 mètres), h. et i. (l'ensemble de la force peut lancer des sorts), j. et k. (20% de la force peut voler), et 1. (Mouvement moyen de plus de 30 mètres par tour).
Le bonus total de +80, ajouté à la VbF, pour une VB totale de 176.

Estimations Rapides des Forces

Des situations se présentent parfois où les joueurs et les MD ne veulent pas passer du temps à calculer précisément les Valeurs de Bataille VB. Cette méthode de détermination alternative rapide fonctionne pour la plupart des Troupes, sans nécessiter autant de calculs. S'il y a une force extrêmement puissante (à cause du niveau, des capacités, des dés de vie, etc.), il est probablement préférable d'utiliser le processus normal. Cette méthode rapide fonctionne mieux pour des Troupes simples et de bas niveaux.

Méthode Rapide de VB :
a. Prendre le Niveau du Commandant.
b. Ajouter le Facteur de Dés de Vie, en fonction de la moyenne des dés de vie de la force :
Moins de 1 : 20
1 à 2 : + 30
3 à 4 : + 40
5 à 6 : +55
7 à 8 : +65
9 et + : +80
c. Ajouter si la force en possède :
Archers : +10
Lanceurs de Sorts : +10
Créatures Magiques : +10,
Créatures Volantes : +10.
d. Ajouter le maximum de dégâts par round du type de créatures les plus nombreuses.
La somme est la VB obtenue avec la méthode rapide.

Diviser une Force

Pour utiliser la Machine de Guerre, chaque camp doit avoir le même nombre de forces ou d'armées. Si l'un des camps a un plus grand nombre de forces que l'autre, celui qui en a le moins doit diviser ses forces en un nombre égal. Un joueur peut conserver la Valeur de Bataille initiale de la force et simplement déclarer que les Troupes ont été divisées en armées distinctes.

Exemple : Une force de 1.000 orcs (VB 72) rencontre trois autres forces : 200 elfes (VB 83), 400 hommes (VB 70) et 140 nains (VB 88). Les orcs doivent être divisées en trois forces, qui auront toutes la même VB (72). Cette armée peut être répartie en 100, 100 et 800, ou toute autre combinaison, tant qu'au moins 10 individus sont dans chaque force.
Chaque force choisit son adversaire. La force ayant la VB la plus élevée choisit en premier, puis celle avec la VB la deuxième plus élevée, et ainsi de suite.
En reprenant l'exemple ci-dessus, les nains choisissent d'affronter un groupe de 100 orcs. La force avec la deuxième plus haute VB choisit son adversaire. Alors les Elfes attaqueront l'autre groupe de 100 orcs. La troisième VB la plus élevée sont les orcs, alors ils seraient les prochains à choisir mais comme il n'y a plus qu'une seule force restante à affronter, les hommes, les 800 orcs combattront les 400 hommes.

Étape 4 : Déterminer l'Issue de la Bataille

Les forces qui ont été évaluées selon les trois étapes ci-dessus sont maintenant prêtes à s'affronter sur le champ de bataille. Pour savoir quel est l'issue de cette bataille, prendre par la VB de chaque force, et ajouter ou soustraire tous les modificateurs qui s'appliquent.

1.Ratio de Troupes (non cumulable)

+ 15 si 1.5 à 1
+ 30 si 2 contre 1
+ 45 si 3 contre 1
+ 60 si 4 contre 1
+ 70 si 5 contre 1
+ 80 si 6 contre 1
+ 90 si 7 contre 1
+ 100 si 8-10 contre 1
+ 110 si 11-15 contre 1
+ 120 si 16-20 contre 1
+ 130 si 21-30 contre 1
+ 140 si 31-40 contre 1
+ 150 si 41-50 contre 1
+ 160 si 51-60 contre 1, etc.

2. Moral (cumulable)

+10 si la force est dans le domaine de son suzerain
+10 s'ils ont déjà battu cet ennemi

+ 10 si la Classe de Troupe est supérieure de 2 niveaux
+ 30 si attaque un ennemi « en marche »
- 10 si une force d'accompagnement est en route

3. Environnement (cumulable)

+ 25 si environnement extrêmement favorable
-25 si environnement extrêmement défavorable
+ 20 si toute la force dans une bataille nocturne possède l'infravision

4. Terrain (cumulable)

+ 20 si altitude supérieure à celle de l'adversaire
+ 20 pour la force de Petites-Gens dans les champs ou les bois/forêts
+10 pour la force elfe dans les bois/forêts
+ 20 pour la force naine dans les collines ou les montagnes
- 20 pour la force avec des Troupes montées en montagne, en forêt ou dans une forteresse
-20 pour la force dans la boue (marais/marécage) *
-10 pour la force sur terrain mouvant (neige/sable) *

*Les Troupes correctement équipées et formées ou natives du terrain ne subissent pas le malus (par exemple les Bédouins d'Ylaruam dans le désert).

Pour les Défenseurs uniquement : (Ignorer si toutes les troupes peuvent voler et n'utiliser que la moitié si 5 % ou plus peuvent voler)

+10 si défense d'un lieu (maintien)
+ 50 si défense d'un défilé étroit, d'une passe ou d'un pont
+ 40 si l'attaquant doit traverser des eaux profondes
+ 20 si défense dans des montagnes, des collines, un terrain accidenté ou derrière un mur
+ 50 si la force est dans une forteresse (voir « Sièges »)

5. Immunités (non cumulable)

+ 150 si la force est immunisée contre les attaques ennemies
+ 50 si 1% de la force est immunisée contre les attaques ennemies
+ 50 si la force est immunisée à 80% contre les attaques ennemies

6. Fatigue (non cumulable)

-10 si la force est modérément fatiguée
-30 si la force est sérieusement fatiguée

Explications

Ratio des Troupes : Faire la somme des Troupes de chaque force, et diviser le plus grand nombre par le plus petit. Si le total est de 1.01 à 1.5, le ratio est de 1.5. Seul le camp le plus nombreux bénéficie de ce modificateur. Les montures ne sont comptées comme les membres d'une force que si leur fonction principale est de se battre (comme les dragons) et non pour le transport (comme les chevaux).
Moral : Cela reflète la confiance d'une force. Des Troupes qui combattent sur leur territoire, qui savent qu'ils peuvent battre un adversaire ou qu'ils se savent supérieurs à l'ennemi peuvent en bénéficier.
Environnement: Certaines conditions peuvent aider ou nuire à une force. Les gobelins à la lumière du jour sont désavantagés, tout comme les géants du feu dans la neige.
Terrain : Dans de nombreux cas, le sol sur lequel la bataille est livrée donnera un avantage à un côté ou à l'autre. Appliquer autant de modificateurs qu'il convient à la force mais noter que certains s'appliquent uniquement aux défenseurs.
Déterminer qui est le « défenseur » : Si une force a pris position et attend l'assaut de l'autre, cette force est la défense. Lorsque deux forces arrivent en même temps, ils doivent arrêter de se déplacer. Si les deux forces choisissent de se défendre, ils obtiennent le bonus de défenseur.
Immunités : Cela reflète les avantages de certaines créatures qui ne peuvent pas être touchées par des armes normales. Les gargouilles et les lycanthropes sont quelques exemples.
Fatigue : Les Troupes peuvent être fatiguées à cause d'une bataille précédente (voir la *Table : Résultats des Batailles de la Machine de Guerre*) ou à cause d'une marche forcée.

Résultats

Après que la VB ait été modifiée comme décrit ci-dessus, chaque joueur lance 1d00 et ajoute sa VB modifiée au résultat du jet de dé. Cette somme donne le résultat de combat. Le joueur avec le résultat de combat (VB modifiée + 1d100) le plus élevé remporte la bataille.

Appliquer les Résultats

Une fois le gagnant et le perdant identifiés, déterminer les effets de la bataille (nombre de tués, de blessés, la fatigue et la localisation) de la manière suivante.
Soustraire le résultat de combat du perdant de celui du gagnant. Reporter cette différence dans la colonne de gauche de la *Table : Résultats des Batailles de la Machine de Guerre.*



Appliquer les pertes, la fatigue et la localisation à la fois pour les Troupes du Gagnant (G) et du Perdant (P), comme indiqué.

Pertes : Lors de la soustraction des pertes, considérer la moitié d'entre elles comme des morts et l'autre moitié comme des blessés. Lorsqu'une force contient des Troupes mixtes (comme des trolls et des gobelins), les pertes doivent être répartis aussi équitablement que possible.
Si une force bat en retraite, traiter tous les blessés comme morts. Si une force tient le terrain après la bataille, ses soldats blessés peuvent reprendre le combat dans 1d4 mois.

Fatigue : Les Troupes resteront fatiguées pour ld4 journées. Les Troupes « sérieusement fatiguées » deviennent « modérément fatiguées » en 1d4 jours, et verront leur santé restaurée après une autre période de ld4 journées.

Unités de Terrain : Ce terme représente l'unité de mesure de distance adéquate. Une carte avec un quadrillage hexagonal ou carré, il s'agit d'un hexagone ou d'un carré. Si aucune unité de mesure ne semble évidente, utiliser 1.5 kilomètre.
Si plusieurs forces combattent et qu'une ou plusieurs d'entre elles des différents camps tiennent le terrain, un autre round de bataille peut se disputer entre elles. Si certaines forces sont mises en déroute ou battent en retraite, toutes celles qui restent peuvent choisir de battre en retraite pour éviter de se battre une autre fois.
Quand toutes les forces d'un camp ont quitté le terrain maintenant occupé par celles de l'autre, la journée de bataille prend fin. Plus aucun combat n'a lieu jusqu'au lendemain (le cas échéant).

Le Siège

Vous trouverez des règles de siège plus élaborées plus loin dans ce chapitre. Pour les sièges basiques, voici des règles plus simples.
Une force située à l'intérieur d'une structure fortifiée (ville close, château, place forte, etc.) peut être attaquée par une autre force, mais a une position avantageuse. C'est ce qu'on appelle un « siège ». La force à l'intérieure de la structure est le défenseur.
Si le défenseur sort de la structure, les règles de la **Machine de Guerre** doivent être utilisées.

Table : Résultats des Batailles de la Machine de Guerre

Différence	Pertes		Fatigue		Localisation	
	G	**P**	**G**	**P**	**G**	**P**
1-8	0	10%	N	N	O	R
9-15	0	20%	N	N	O	R
16-24	10%	20%	N	M	O	R
25-30	10%	30%	N	M	O	R+1
31-38	20%	40%	M	S	R	R
39-50	0%	30%	N	S	O	R+2
51-63	20%	50%	M	S	O+1	R+3
64-80	30%	60%	M	S	O+1	R+3
81-90	10%	50%	N	S	O+3	R+2
91-100	0%	30%	N	Déroute	O+3	Déroute
101-120	20%	70%	N	Déroute	0+3	Déroute
121-150	10%	70%	N	Déroute	O+3	Déroute
+151	10%	100%	N	-	O+5	-

G: Gagnant de la bataille
P: Perdant de la bataille
#% : Pourcentage des pertes la force. Arrondir si besoin.
N : La force n'est pas fatiguée.
M : La force est modérément fatiguée.
S : La force est sérieusement fatiguée.
O : La force occupe le terrain après la bataille.
R : La force doit battre en retraite.
R + # : La force doit battre en retraite de ce nombre d'unités de terrain.
O + # : La force avance de ce nombre d'unités de terrain.
Déroute : La force cesse d'exister en tant que telle. Les survivants réapparaîtront chez eux 1d10 semaines plus tard.

Si le défenseur se retranche à l'intérieur de la structure, un siège en résulte. Utiliser les règles complémentaires suivantes.

Le **défenseur** obtient les avantages suivants :
1. Lors du calcul du ratio de Troupes, multiplier le nombre de Troupes en défense par 4.
2. Ignorer les résultats de combat « Retraite » ou « Déroute » pour le défenseur.
3. Toutes les pertes du défenseur sont réduites de moitié.

L'**attaquant** dispose des possibilités suivantes :
1. L'attaquant peut attaquer normalement, en utilisant les règles ci-dessus, et souffrir de pertes importantes parce que le défenseur est protégé.
2. L'attaquant peut assiéger le défenseur. L'attaquant encercle les défenseurs, les maintient au sein de la forteresse. Cela ajoute + 5 au VB de l'attaquant pour chaque semaine du siège. Cela représente le temps de construction des engins de siège et l'exploitation de galeries pour affaiblir la position du défenseur.

Remarque Spéciale : Certaines forces ont des clercs disponibles pour fournir par magie de la nourriture et de l'eau. Si un défenseur assiégé n'a pas de clerc, le MD doit tenir un registre des réserves en nourriture des défenseurs. Une fois celles-ci épuisées, le défenseur perd 10 % de ses effectifs (pas de ses points de VB) par semaine jusqu'à la fin du siège.

Règles Optionnelles

Les règles optionnelles suivantes peuvent être ajoutées aux mécaniques de combat de masse de la **Machine de Guerre** si vous le souhaitez. Ils donnent aux joueurs la possibilité d'enrichir les batailles.

Tactiques (Optionnel)

Un bon Commandant choisira un plan avant d'envoyer des Troupes au combat. Le succès de ce plan dépend de celui de l'adversaire. Chaque Commandant (joueur) choisit une tactique sur la *Table des Tactiques*. Pour indiquer ce choix, placer un dé à 6 faces sur la table devant vous, avec le numéro de votre plan vers le haut. Le couvrir d'une main jusqu'à ce que votre adversaire ait également fait son choix puis révéler les deux dés en même temps. Utiliser la *Table des Tactiques* pour déterminer les résultats. Le dé est placé pour refléter le choix du joueur, il n'est pas lancé au hasard.
Si le résultat donne un seul effet (NE ou NC), il s'applique aux deux camps dans la bataille.
Si le résultat a deux effets (séparés par une barre oblique), le résultat de gauche s'applique au « Camp A », et le

Table : Les Tactiques (Optionnel)

Camp B	Camp A 1 Attaque +	 2 Attaque	 3 Encercler	 4 Piège	 5 Tenir	 6 Retraite
1 Attaque +	C2/C2	-20/C2	C1/+10	+20/C2	-25/C2	C3/+20
2 Attaque	C2/-20%	C1/C1	-10/C1	+10/C1	C-1/-	C2/+10
3 Encercler	+10/C1	C1/-10	NE	-20/C-1	C2/+20	C-1/+10
4 Piège	C2/+20	C1/+10	C-1/-20	NE	C-1/-20	C-1/C-1
5 Tenir	C2/-25	-/C-1	+20/C2	-20/C-1	NC	NC
6 Retraite	+20/C3	+10/C2	+10/C-1	C-1/C-1	NC	NC
	A/B	A/B	A/B	A/B	A/B	A/B

Tactiques :
Attaque + = Attaque énergique pour déborder
Attaque = Corps à corps et combat
Encercler = Tenter d'encercler l'ennemi
Piège = Attirer l'ennemi dans une embuscade
Tenir = Tenir bon coûte que coûte
Retraite = Retraite plutôt que combat

Résultats :
Cl, C2, C3 : Les pertes sont augmentées de 10 %, 20 % ou 30 %.
C-l : Les pertes sont réduites de 10 %.
+10, +25, etc. : Ajouter ce nombre à la VB de la force.
-10, -25, etc. : Soustraire ce nombre à la VB de la force.
NE : Les plans s'annulent, sans effet sur la bataille.
NC : La bataille n'a pas lieu. Aucune perte.

résultat de droite au « Camp B ». Il y a aucun avantage d'être A ou B.
Si plus d'une force par camp est impliquée dans la bataille, choisir une seule tactique par camp, pas par force.

Miséricorde (Optionnel)

Après qu'une bataille se soit déroulée et que les victimes aient été déterminées, le gagnant de la bataille peut choisir de faire preuve de miséricorde envers le perdant. Dans ce cas, la miséricorde prend effet avant que les pertes du perdant n'aient été soustraites.
Lorsque le gagnant fait preuve de miséricorde, appliquer ce qui suit immédiatement :
1. Les pertes du perdant sont réduites de moitié.
2. Tous les blessés peuvent être récupérés, même si le perdant a été chassé du terrain.
3. Un bonus de + 2 s'applique à tous jets de Réaction du perdant impliquant le gagnant (y compris les deux Commandants).
4. Si le perdant combat à nouveau le gagnant dans un délai d'une année, appliquer un malus de - 20 au VB du perdant.

Actions de Personnage (Optionnel)

Certaines actions des personnages joueurs peuvent avoir un effet décisif sur l'issue d'une bataille. Utiliser les modificateurs suivants pour la VB. Tous les modificateurs s'appliquent au VB total de la force.

Information (une seule par force) :
+ 50 si connaissance du plan détaillé par un traître ou un espion
+ 20 si bonne reconnaissance
+ 10 si quelques reconnaissances
-25 si désinformation

L'information doit être connue du Commandant d'un camp avant le début de la bataille. Attribuer + 50 si un plan a été volé, révélant les préparatifs de l'ennemi, si un Officier ennemi fournit des informations, ou si un espion haut placé fournit de bons rapports. Un soldat déserteur ne donnera pas cet avantage.
« Bonne reconnaissance » signifie que l'ensemble de la force adverse a été repérée depuis plusieurs heures et de directions différentes.
« Quelques reconnaissances » signifie que certaines informations de reconnaissance ont été rassemblées, mais manquent de détails.
« Désinformation » peut être le vol de faux plans ou croire les informations fournies par un agent double ou d'autres circonstances inhabituelles.

Surprendre :
+ 40 si embuscade
+ 20 si attaque surprise sur campement
Si un personnage fait quelque chose d'exceptionnel pour dissimuler la force (la camoufler, occuper les hauteurs sur un passage étroit, etc.), la force a une probabilité de 50 % de surprendre l'ennemi qui tombe dans l'embuscade. Si la force embusquée est invisible, la probabilité est de 80%. D'autres modificateurs pour la nuit, le terrain naturel (des Petites-Gens dans des bois par exemple), ou la magie sont à l'appréciation du MD. Une attaque surprise sur un campement nécessite l'élimination des tours de garde ennemis, des gardes et de toutes les protections magiques. Cela peut donner lieu à une aventure où les PJ s'infiltreraient sans donner l'alarme et le campement pourrait être attaqué par surprise.
Perte de Commandant :
+ 30 si le Commandant est supprimé
+ 10 si Officier est supprimé
« Supprimé » peut signifier tué, capturé, charmé, endormi ou autrement dit « enlevé » de la force avant le début de la bataille. Supprimer un Commandant adverse ne compte pas comme un acte héroïque (voir plus loin « Actions Héroïques des PJ »). Une tentative d'élimination d'un Commandant adverse peut devenir une bonne aventure et laisser une bonne chance aux PJ d'être eux-mêmes « supprimés » ! De plus, lorsqu'une force dirigée par un PJ affronte un PNJ, l'ennemi pourrait envoyer un groupe pour le « supprimer ».
Actions Héroïques des PJ :
+ 20 si le PJ Commandant accomplit une action héroïque
+10 si le PJ de niveau de nominal (pas le Commandant de la force) accomplit une action héroïque
- 20 si le PJ Commandant échoue à l'action héroïque
- 10 si le PJ de niveau nominal (pas le Commandant de la force) échoue à l'action héroïque
Seuls les PJ peuvent tenter une action héroïque et le MD doit d'abord créer une situation pour la réaliser. L'action héroïque doit être visible par au moins 10% de la force du PJ et risquée (une probabilité de 50% d'échec, ou pire).
Exemples d'action héroïque : Combattre un membre énorme et effrayant de la force adverse (dragon, vampire, etc.), sauver une partie de la force isolée de la force principale ou lutter seul contre une énorme force ennemie.

Notes Complémentaires

Une session de jeu normale peut être jouée en combinant la Machine de Guerre, et utiliser le système pour déterminer les résultats globaux, tout en concentrant le jeu sur les actions des personnages. Les changements de phase de jeu entre le jeu de rôle et les combats de masse peuvent être accomplis facilement en suivant ces quelques conseils :

1. Dégâts infligés aux PJ : Les PJ (et les principaux PNJ) ne sont jamais tués à la suite d'une bataille de Machine de Guerre. Ils peuvent être dispersés et séparés, mais toute tentative de blesser gravement les personnages doivent être proscrites dans les séances normales de jeu.
2. Objets et Sorts des PJ : Si c'est une aventure normale qui est jouée, alors seules les charges réellement utilisées des sorts et des objets magiques sont perdues. Si aucune aventure n'est jouée, déterminer si le PJ est du côté du gagnant ou du perdant. S'il est du côté des perdants, tous ses sorts de combat et les deux tiers des charges des objets magiques offensifs et défensifs ont été utilisés. S'il est du côté des gagnants, un tiers des charges des objets magiques ont été utilisées et le PJ conserve un sort de combat.
3. Points d'Expérience : Les points d'expérience sont gagnés à la fois pour avoir commandé une force et pour avoir accompli des actions héroïques. Si un PJ dirige une force, déterminer le nombre de soldats dans la force ennemie. Si le PJ gagne la bataille, il obtient ce nombre en points d'expérience. Le PJ en reçoit le tiers si la bataille est perdue.
4. Objets Magiques : Une *baguette de soin* ou un *bâton de victoire* peut influer le cours d'une bataille et ses conséquences, comme ce qui suit :
Baguette de Soin : Si l'utilisateur tient le terrain après une bataille, 500 blessés (maximum) peuvent être soignés de suite complètement.
Bâton de Victoire : Ajouter un bonus de + 25 au jet de combat (jusqu'à un maximum de 100). Si le porteur perd la bataille avec une différence supérieure à 100, la considérer comme « 91-100 ».

Mouvement des Troupes

Les lignes directrices suivantes doivent être utilisées lors du déplacement des forces.

Unités

Les unités de temps et de distance peuvent varier selon la taille d'une force et la distance impliquée. Un hexagone de carte standard de 39 kilomètres peut être utilisé lorsque des forces importantes se déplacent sur de grandes distances. Quand les forces ennemies se rapprochent l'une de l'autre, un mouvement par jour est recommandé. Le MD devrait essayer de préparer une carte détaillée de la zone lorsque cela se produit.

Vitesse de Mouvement

Jusqu'à 50 soldats peuvent se déplacer ensemble à leur vitesse de mouvement de base. Quand plus de Troupes évoluent ensemble, la vitesse ralentit. Garder en tête que la vitesse de mouvement est basée sur celle du membre le plus lent du groupe.
51 à 100 soldats se déplacent aux deux tiers de leur vitesse habituelle.
101 soldats ou plus se déplacent à la moitié de la vitesse habituelle.
Les vitesses pour les mouvements dans la Nature Sauvage sont présentées au Chapitre 6. Si vous utilisez une carte hexagonale pour réguler les mouvements, ils peuvent facilement être appliquées à l'échelle de la carte. Le MD peut inclure un bonus ou un malus selon le terrain mais la plupart des situations sont déterminées par les mécaniques de la Machine de Guerre.

Nourriture

Si une force transporte des vivres, par chariots ou à pied, garder la trace de l'acheminement.
Ne pas oublier pas de tenir compte de l'encombrement pour calculer la vitesse de mouvement.

Si une force cherche de la nourriture, modifier la règle de base comme suit. Le Commandant de la force peut choisir de ralentir la vitesse aux deux tiers de la normale, avec 2 chances sur 6 de trouver suffisamment de nourriture, ou peut décider de ralentir à un tiers de la normale, pour 4 chances sur 6 de succès. Le relief du terrain peut modifier les chances par +1 ou -1 à la discrétion du MD.
Sans ravitaillement, une force peut voyager pendant une journée sans malus. Après une deuxième journée, la force devient modérément fatiguée. Après une troisième, la force est sérieusement fatiguée. Une force sérieusement fatiguée ne peut plus bouger. Un jour d'apport de nourriture supprime toute fatigue (soit modérée ou sérieuse), mais n'affecte pas la fatigue causée à la suite d'un combat.

Marche Forcée

Une force peut tenter une marche forcée pour augmenter sa vitesse de mouvement mais pas toujours avec succès. Si elle est tentée, déterminer la classe de Troupes, lancer un 1d6 et consulter la *Table : Marches Forcées*. Une force qui est sérieusement fatiguée ne peut pas tenter une marche forcée.

Manœuvres

Lorsque les forces de deux camps opposés commencent à se déplacer, l'ordre du mouvement devient important. Cet ordre est déterminé par un jet d'initiative au début de chaque unité de temps. Les modificateurs de Dextérité ne s'appliquent pas.
Le joueur ou le camp ayant l'initiative décide de se déplacer en premier ou de forcer l'adversaire à déplacer le premier. Le joueur ou le camp choisi

Table : Marches Forcées

	Résultat du Dé					
Classe de Troupe	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Non Entrainée	F	F+M	F+S	M	M	M
Médiocre	F	F+M	F+S	P	P	M
Inférieure à la Moyenne	F	F+M	F+M	F+S	M	M
Convenable	F	F	F+M	F+M	P	P
Moyenne	F	F	F+M	F+M	P	M
Bonne	F	F	F+M	F+M	P	P
Excellente	F	F	F	F	F+M	P
Élite	F	F	F	F	F+M	F+M

F = marche forcée efficace : ajouter 50 % au déplacement de la journée.
M = la force est modérément fatiguée*.
S = la force est sérieusement fatiguée.
P = pas de marche forcée, pas de fatigue.
*Si la force est déjà modérément fatiguée, ce résultat indique qu'elle le devient sérieusement.
Tous les résultats sont cumulatifs. Ainsi F+S indique que la Marche forcée est efficace mais que la force s'en trouve sérieusement fatiguée ensuite.

déplace alors toutes ses forces, en indiquant le mouvement sur une carte si vous en utilisez une. L'autre camp se déplace ensuite. Une fois tous les mouvements terminés, les forces qui sont au contact peuvent engager le combat.
Si vous utilisez une carte, deux armées entrent en contact chaque fois qu'elles pénètrent dans le même hexagone, carré ou espace. Chaque force doit s'arrêter ou alors accepter d'être attaquée avec un modificateur de + 30 à la VB de l'adversaire car « En marche ».
Si vous n'utilisez pas de carte, cela se produit à chaque fois que deux forces s'approchent à moins de 1.5 kilomètres l'une de l'autre. Si l'une des forces est composée d'au moins 5.000 soldats, la portée de contact est de 8 kilomètres.
Une fois que les forces sont en contact, aucune ne peut quitter la zone sans permettre à l'ennemi de l'attaquer avec le modificateur « En marche » *sauf si* :
a. Le perdant d'une bataille est obligé de battre en retraite hors de portée du vainqueur, comme indiqué sur la *Table : Résultats des Combats de la Machine de Guerre*. Par exemple, les résultats comme F/R + 1 et F + 1 /R + 3 permettent au perdant de se mettre hors de portée de son ennemi alors que F/R et F + 3/R + 2 ne le permettent pas.
b. Si un joueur choisit la tactique « Retraite » et l'autre n'importe laquelle sauf « Attaque + », celui qui a choisi « Retraite » peut retirer sa force de cette unité de terrain (hexagone…) après la résolution du combat. Les résultats de « Retraite » sont ajoutés à ce mouvement si nécessaire. Une unité qui se retire ne peut pas occuper le terrain ou poursuivre un adversaire, même si le résultat du combat l'indique.



Déroulement des Évènements de la Machine de Guerre

Liste des Étapes de la Machine de Guerre
A. Lors de l'acquisition des Troupes :
1. Diviser les Troupes en forces distinctes ou en armées, ou décider qu'elles forment une seule grande force.
2. Déterminer la Valeur de base de la force (VbF) de chaque force.
3. Déterminer la Classe de Troupes de chaque force.
4. Déterminer la Valeur de Bataille (VB) de chaque force.

B. Lors du Mouvement des Troupes :
1. Déterminer la vitesse de mouvement de chaque force.
2. Choisir une carte et une échelle de temps (unités de terrain et de temps).
3. Jeter les dés pour l'initiative. Le gagnant décide qui se déplace en premier.
4. Les forces se déplacent d'autant qu'elles le peuvent pendant une unité de temps (habituellement un jour ou une semaine). Toutes les forces qui doivent rompre le contact pour se déplacer peuvent être immédiatement attaquées « En marche ». Après la bataille, elles peuvent se déplacer normalement à moins que le résultat du combat « R + » ou « Déroute ».
5. Les forces de l'autre camp se déplacent ensuite d'autant qu'elles le peuvent pendant une unité de temps. (Les attaques « En marche » sont résolues comme indiqué ci-dessus.)
6. Le camp qui a l'initiative peut déclarer qu'il attaque sur tout ou une partie des unités de terrain où les forces de deux camps sont en contact. (Résoudre avec C.)
7. Le camp sans l'initiative peut attaquer (de la même manière que l'étape 6. Résoudre avec C).

C. Lors du Combat des Troupes :
1. Modifier la VB de chaque camp comme indiqué.
2. Modifier le VB de chaque camp en fonction de la campagne.
3. Si les tactiques optionnelles sont utilisées, les choisir.
4. Chaque camp lance 1d100, ajouter la VB modifiée au résultat.
5. Utiliser la *Table : Résultats des Combats de la Machine de Guerre* pour déterminer les résultats et les appliquer (modifiés par la tactique, si elle est utilisée).

La Machine de Siège

Un siège est une situation où une armée tente de capturer une structure fortifiée tenue par une autre. Si, au cours d'une session normale de D&D®, une situation de siège survient, les joueurs et le MD doivent décider comment ils veulent la résoudre. Il existe trois méthodes :

1. Jouer une **partie normale** basée sur le siège.
2. Utiliser les mécaniques de base de la **Machine de Guerre**.
3. Utiliser les mécaniques de la **Machine de Siège**.

Jouer une Partie Normale : Chaque joueur doit consulter la section sur l'équipement de siège du Chapitre 4. Le siège sera probablement un long exercice à moins que les personnages aient des choses supplémentaires à faire pendant le siège, ou à moins qu'ils n'aient certains moyens de vaincre la force ennemie en un temps relativement court.
Utiliser la Machine de Guerre : Les règles de base de la Machine de Guerre fournissent des modificateurs simples pour les fortifications utilisées en combat, comme décrit ce chapitre précédemment.
Utiliser la Machine de Siège : Dans cette section, nous allons décrire les règles de la Machine de Siège.

Définition de la Machine de Siège

La Machine de Siège est un ensemble de Règles étendues de la Machine de Guerre pour les assauts sur les fortifications. Avant d'utiliser ces règles, chaque joueur doit avoir des connaissances détaillées sur les éléments suivants :
• Les mécaniques de la Machine de Guerre, décrit précédemment dans ce chapitre.
• Les Troupes impliquées (les Commandants, l'équipement normal et les autres détails nécessaires pour la Machine de Guerre).
• La fortification des défenseurs (épaisseur et longueur des murs, hauteur des autres constructions, etc.).
• Les armes de siège utilisées par les deux camps et le nombre de membres d'équipage opérant chacune d'entre elles (Consulter le Chapitre 4 pour les règles sur l'équipement de siège).
• Le coût mensuel exact des Troupes mercenaires embauchées pour combattre avec la force (Consulter le

Chapitre 11 pour des informations sur les mercenaires).
• Les niveaux exacts de tous les clercs de chaque force.
• Le nombre exact de rations complètes disponibles (voir « Nourriture », ci-dessous).

La Machine de Siège se joue par tour d'une semaine, également appelé tours de siège. Quand les forces au sein de la structure défensive sortent pour attaquer la force assiégeante, le combat est joué selon les règles normales de Machine de Guerre.

Options de Siège

Options de Siège de l'Attaquant

1. Départ : Les forces attaquantes quittent la bataille totalement. Aucun autre combat n'a lieu.

2. Bombardement : Les attaquants se maintiennent à distance de la fortification mais à portée de la plus petite artillerie utilisée. L'artillerie et le feu des balistes sont les seules formes possibles de combats et aucunes attaques de mêlée ou de projectile n'ont lieu.

3. Harcèlement : La force attaquante campe proche la fortification. Certaines armes de siège peuvent être utilisées, mais pas toutes (voir « Préparatifs de siège »). La force attaquante est à portée des armes à projectiles. Le combat est intermittent, sous quelque forme que ce soit sauf en mêlée.

4. Assaut : La force attaquante utilise toutes ses armes de siège et donne l'assaut, essayant de pénétrer dans la fortification. La force qui attaque gagne un bonus de + 5 % (pas simplement + 5) à son VB, mais les pertes des défenseurs sont diminuées de 5 % (effets identiques aux tactiques standards). Le tour de combat se déroule normalement. Le combat est avant tout de la mêlée, avec quelques tirs de projectiles mais généralement pas de feu d'artillerie.

Options de Siège du Défenseur

1. Assaut : Le défenseur peut à tout moment choisir de quitter la forteresse pour faire un assaut. Dans ce cas, ils perdent tous bonus de fortification mais peuvent choisir le moment de l'attaque (jour ou nuit) et gagne +10% (non pas + 10) de bonus à leur VB (arrondi au supérieur), qui représente une part de surprise. Le combat se déroule normalement en utilisant la *Table : Résultats des Combats de la Machine de Guerre* (sans appliquer pas le modificateur de siège). Les modificateurs standards pour les tactiques normales sont utilisés, mais l'assaillant attaqué peut en choisir une nouvelle et n'est pas lié à la tactique de siège précédemment utilisée. (Le nombre des défenseurs n'est plus multiplié par 4.)

2. Fuite : Si la fortification a une sortie secrète (éventuellement sous terre), les défenseurs peuvent partir sans être repérés. S'il reste 10% de la force de défense pour maintenir l'apparence de la force, le départ de la force principale peut rester inaperçu pendant un certain temps qui varie selon la tactique actuelle de l'attaquant. Si les agresseurs harcèlent, le départ est remarqué une à quatre heures après l'aube. S'ils bombardent, le départ ne sera pas remarqué. S'ils montent à l'assaut, le départ est découvert après un tour.
La plus petite force des défenseurs peut être détectée par des escouades spéciales (voir ci-dessous).
Si la fortification des défenseurs n'est pas encerclée, les forces en défense peuvent partir par voie normale. Si cela se produit visiblement et en plein jour, les attaquants le remarquent immédiatement et peuvent attaquer selon les règles normales de la Machine de Guerre.
Si le départ a lieu sous couvert de l'obscurité ou d'invisibilité, les défenseurs peuvent s'éloigner d'une unité de terrain complète loin des attaquants.
Si les défenseurs partent, les attaquants peuvent poursuivre les défenseurs, occuper la fortification, ou les deux (en divisant leur force). L'artillerie ne peut pas être déplacée assez rapidement pour poursuivre une force en fuite.

3. Harcèlement : S'ils restent à l'intérieur de la fortification, les défenseurs harcèlent. Les défenseurs ne peuvent pas bombarder les assaillants.

Préparatifs du Siège

Avant de commencer un siège, le MD et les joueurs doivent effectuer les préparatifs suivants :

1. Déterminer les Coûts pour chaque camp : Chaque joueur doit connaître les coût hebdomadaires des soldes, de la nourriture et de l'eau et des munitions de toute sa force. Consulter les notes détaillées fournies pour chaque élément à la fin de cette section. Chaque joueur note la somme d'argent, les rations, et les munitions qu'il a sous la main au début du siège.

2. Déterminer le VbF, la Classe de Troupe et le VB pour chaque force : Chaque joueur calcule en privé ces détails, en utilisant les règles standard de Machine de Guerre.

3. Lister et comparer les détails du siège : Le défenseur joueur fait une liste des murs, bâtiments, douves, et autres structures de sa fortification, plus toutes les armes de siège non dissimulées en cours d'utilisation. L'attaquant répertorie tous les équipements de siège non dissimulés de la force attaquante. (Voir « Information Dissimulée » pour plus de détails.) Les listes ne doivent pas inclure les valeurs VB. Une fois terminé, les joueurs échangent ces listes, et les deux joueurs peuvent prendre des notes à l'appréciation du MD.
Toujours à l'appréciation du Md, des renforts pourraient arriver plus tard pour assister le défenseur ou l'attaquant. Dans ce cas, le joueur qui reçoit des renforts doit refaire une deuxième liste et recalculer les coûts, la VbF, la Classe de Troupe et la VB.

4. Calculer le total des bonus de la VB : Les deux joueurs reprennent leurs propres listes et notent en privé le bonus de la VB pour chaque objet tout en ajoutant des informations sur l'équipement caché. Le bonus de VB de la plupart des armes de siège varie selon le nombre de membres d'équipage. Le nombre exact d'équipage par machine doit être noté, avec le bonus de la VB, pour éviter les erreurs.

5a. Le défenseur détermine le score total de la VB et le bonus d'armes de siège : Le joueur défenseur ajoute le bonus de défense total à la VB initiale de la force pour trouver la VB totale modifiée. Le score n'est pas révélé pour le moment.
Des bonus supplémentaires pour les armes de siège varient selon la tactique utilisée par l'attaquant, mais peuvent être calculés comme suit :

L'Attaquant Bombarde : L'attaquant ajoute tous les bonus pour l'artillerie (catapulte et trébuchet), plus la moitié des bonus pour les balistes.
L'Attaquant Harcèle : L'attaquant ajoute le double des bonus pour l'artillerie, et ajoute le bonus normal pour les balistes.
Assaut de l'Attaquant : L'attaquant n'ajoute aucune valeur pour l'artillerie mais ajoute le double du bonus pour les balistes.

5b. L'attaquant calcule le bonus à la VB pour chaque tactique : Le joueur attaquant calcule en privé les bonus d'équipement de siège qui s'appliqueront à chaque tactique choisie, comme suit :
Bombardement : Tous les bonus d'artillerie s'appliquent, plus la moitié des bonus de baliste.
Harcèlement : Les bonus pour les balistes, les forts en bois, et les mantelets s'appliquent. Certains ou tous les bonus des pièces d'artillerie peuvent s'appliquer, si l'attaquant décide d'utiliser l'artillerie malgré les pertes possibles aux équipages.
Assaut : Tous les bonus divers aux équipements s'appliquent, plus le double des bonus des balistes. Des bonus d'artillerie peuvent s'appliquer, si l'attaquant décide d'utiliser l'artillerie malgré la possibilité de pertes.

Déroulement des Événements de la Machine de Siège

Une fois tous les préparatifs terminés, vous pouvez commencer le siège. Pour chaque semaine de jeu, c'est-à-dire à chaque tour de siège, suivre ce déroulement d'événements :

1. Déduire les coûts pour la semaine de bataille : Ignorer cette étape la première semaine du siège. L'appliquer à partir de la deuxième et aux suivantes. Si la force de défense choisit de harceler, le siège continue à moins que l'attaquant ne décide de partir.
Chaque joueur déduit les coûts du tour comme suit :
a. Paiements : Les soldes en espèces des mercenaires des Troupes (une semaine de solde) sont déduites de l'argent total de chaque camp.
b. Nourriture : Chaque camp déduit une semaine de nourriture et d'eau de ses stocks actuels pour toutes Troupes non alimentées par des sorts cléricaux.
c. Munitions : Chaque camp déduit la quantité hebdomadaire de munitions du total de chaque arme de siège. Les deux camps peuvent ajouter les munitions obtenues en en rassemblant (voir « Comptabilité du siège »).
d. Coûts du Domaine : Si la fin d'un mois se produit à la fin d'une semaine de siège, chaque camp ajuste de manière appropriée leur trésorerie, déduisant les coûts habituels et ajoutant le revenu normal.
Cependant, un seigneur assiégé ne peut pas collecter les revenus habituels du domaine. Si un secondaire seigneur a été précédemment désigné, la comptabilité du domaine continue normalement.

2. Modifier les VB en fonction du champ de bataille : Les modificateurs pour le ratio des Troupes, le moral, l'environnement, les immunités et la fatigue doivent être fait ouvertement (mais sans révéler la VB initiale). Certains bonus de terrain s'appliquent également (mais voir « *Terrain* » ci-dessous).
Se Rappeler que lors du calcul du ratio de Troupes, le nombre des Troupes défendant une fortification est multiplié par quatre.
La fatigue dure automatiquement pendant une semaine au lieu de ld4 jours.
Terrain : Dans la Machine de Guerre, certains bonus de terrain ne s'appliquent qu'au défenseur (défense d'un lieu, se défendre derrière un mur, la force occupe une forteresse). Ignorer ces bonus car ils sont remplacés par d'autres bonus de défense plus détaillés pour la fortification, comme ceux présentés dans le paragraphe « Préparatifs du Siège ».

3. Choisir la tactique : Chaque joueur choisit une tactique de siège (détaillée au point 5 ci-dessous). Les différentes tactiques possibles sont *partir*, *bombardement*, *harcèlement* et *assaut*.
Bien que facultatives dans la Machine de Guerre, les tactiques sont nécessaires pour la Machine de Siège. Les défenses ne peuvent pas bombarder.

4. Révéler les tactiques et modifier la VB pour l'équipement de siège : La tactique utilisée par l'attaquant est révélée en premier.
Si la tactique du bombardement est utilisée, la tactique du défenseur n'est pas révélée et il utilise les bonus de bombardement uniquement. Chaque joueur trouve le bonus de VB qui s'applique (basé sur la tactique utilisée) et ajoute le bonus à la VB de la force.

5. Déterminer et appliquer les résultats : Les détails de la procédure varie selon la tactique de l'attaquant comme suit.
Bombardement : L'attaquant ajoute le bonus à la VB gagné pour l'artillerie et la baliste. Puis, il lance 1d10 pour déterminer les pertes infligées aux forces de défense. Le résultat du jet est lu en pourcentage (10 %, 20 %, 30 %, etc.) du score VB en montant de Dés de Vie de pertes infligés aux défenseurs. Le défenseur fait de même, mais lance 2d10.
Exemple : L'attaquant a 85 points de VB d'artillerie et le défenseur en a 40. L'attaquant obtient un 5, causant 42.5 DV de pertes (50 % de 85). Le défenseur obtient un 11, causant 44 DV de pertes (110% de 40).

Harcèlement : Chaque joueur lance d % et ajoute le résultat à la VB de la force. Le joueur avec la somme la plus élevée remporte ce tour de siège. Faire la différence des deux sommes, consulter la *Table des Résultats de Combat de la Machine de Guerre* et déterminer les pertes et la fatigue qui en résultent. Jusqu'ici, la procédure est identique à celle de la Machine de Guerre. Modifier les résultats comme suit :
a. Toutes les pertes ne représentent qu'un dixième de la normale (supprimer le dernier zéro dans tous les cas).
b. Ignorer la localisation pour les attaquants et les défenseurs. Un résultat « Déroute » ou « - » est traité comme de la fatigue « S ».
c. Les pertes des défenseurs représentent la moitié du pourcentage. Si l'artillerie a été utilisée, calculer les pertes comme un bombardement.

Assaut : La procédure est identique à celle du *harcèlement*, mais avec les modifications suivantes :
a. Les pertes sont la moitié de la normale.
b. Un résultat « Déroute » ou « - » indique que les perdants sont repoussés. Si les défenseurs sont les perdants, ils sont chassés de la fortification. Si ce sont les attaquant,

ils sont forcés de retourner en position de *bombardement*.
c. Les pertes des défenseurs représentent la moitié du pourcentage. Si l'artillerie est utilisée, suivre la procédure de bombardement.

Les Pertes

Les pertes résultant d'un *harcèlement* ou d'un *assaut* sont appliqués normalement. Mais les pertes conséquentes d'un bombardement d'artillerie sont déterminées séparément, comme expliqué ci-dessus sous *bombardement*.
Les pertes de l'artillerie de l'attaquant peuvent affecter les deux camps, en fonction des tactiques utilisées par l'agresseur.

Bombardement:
100% défenseurs et 0% attaquants
Harcèlement:
80% défenseurs et 20% attaquants
Assaut:
60 % défenseurs et 40 % attaquants

Diviser le total des dés de vie des pertes par la moyenne des Dés de Vie des Troupes de niveau le plus bas. Le résultat est le nombre réel de victimes. Comme pour les pertes standard, considérer la moitié d'entre elles comme mortes et l'autre moitié comme blessée. Si la division n'est pas un nombre entier, ne pas arrondir. Considérer la fraction comme un seul blessé. Les Troupes exactes qui sont blessées ou mortes peuvent être désignées pour plus de réalisme, mais ce n'est pas obligatoire.

Note Spéciale

Si l'artillerie est utilisée dans une Machine de Guerre (n'impliquant aucune fortification), doubler les pertes, et appliquer 100% au Troupes ennemies.

Autres Détails

Informations Cachées et Fausses

À l'étape 3 de « Préparatifs de Siège », les joueurs font des listes et comparent les détails du siège. Les joueurs peuvent dissimuler ou exagérer certains détails.
Détails des Fortifications :
L'épaisseur et la hauteur des murs, les tours et les beffrois doivent être notés, mais une hauteur ou une largeur jusqu'à 1.5 mètres de différence peuvent être déclarées.



Équipement Visible : L'attaquant doit révéler le nombre exact d'équipement de siège visibles utilisés au début de la bataille.
Cependant, davantage d'équipement peut être amené plus tard ou peut être caché par de grandes structures. L'existence de telles armes secrètes est révélée dès qu'elles sont utilisées, lorsque leurs bonus au combat sont appliqués.
Équipement Invisible : L'*Invisibilité* utilisée d'un côté comme de l'autre est efficace uniquement si l'ennemi n'a aucun moyen de détecter objets invisibles. Si l'ennemi repère une équipe de mules tirant un équipement de siège invisible mais ne peut pas détecter invisible, l'attaquant pourrait identifier l'arme de siège invisible de manière incorrecte.

Équipement de Siège

Le Chapitre 4 contient de nombreux détails sur les armes de siège. Ici, nous reprenons cette table, en y indiquant les détails relatifs à la Machine de Siège.
Ces armes nécessitent au moins le quart de l'équipage indiqué pour être manœuvrées. Si un équipage est d'au moins la moitié indiquée (sans être la totalité), le +VB et le coût des munitions sont la moitié de la normale. Si un équipage est réduit en dessous de la moitié mais pas en dessous du quart, le coût des munitions et le +VB sont divisés par quatre. Arrondir toujours à l'inférieur.

Comptabilité et Coûts de Siège

Munitions : Les projectiles utilisés par les catapultes, les trébuchets et les balistes doivent être pris en compte lors d'un siège. Les munitions peuvent être le plus grand facteur de dépense du siège.

Avant la bataille, chaque joueur note la quantité de munitions disponibles pour chaque engin de siège. Les coûts hebdomadaires sont donnés en description de chacune de ces engins. Les coûts devraient être enregistrée de sorte qu'une unité équivaut à une semaine de munitions. À noter que les coûts sont soustrait de trésor du domaine et peuvent être considéré en partie en argent comptant, une autre en services.
À l'étape 1 de chaque semaine de siège, les deux joueurs déduisent les munitions qui seront consommées.
Ensuite, chaque joueur ajoute un nombre qui reflète le nombre de munitions collectées. Les munitions de balistes ne sont jamais collectées ou réutilisées. Une partie des munitions d'artillerie peut être collecté et réutilisée pour chaque camp. Cela varie comme expliqué ci-dessous.
La force de défense ne peut collecter qu'une petite quantité des munitions utilisées. L'attaquant doit d'abord révéler le nombre total de pièces d'artillerie qui ont tiré la semaine précédente. Le défenseur divise ce total par 4 et le résultat est le nombre de semaines de munitions que le défenseur peut collecter. Les défenseurs peuvent également choisir de détruire des bâtiments en pierre et utiliser la pierre comme munitions. Cela peut être fait rapidement par quelques hommes. Chaque bâtiment en pierre donne un certain nombre d'unités (valeur en semaines) de munitions égale à son bonus de VB. Cependant, ce bonus est immédiatement déduit du total de bonus initial.
La force d'attaque peut collecter une bien plus grande quantité de munitions d'artillerie utilisées. Celles collectées ne proviennent que de celles utilisées par l'artillerie dans la semaine précédente. Le montant varie selon la

tactique utilisée dans la semaine en cours. Si c'est *Bombardement*, les 3/4 peuvent être collectées, si Harcèlement, ½, et si Assaut, seulement ¼.
Ces chiffres supposent que toutes des Troupes disponibles sont employées à la collecte de munitions. Les Troupes ainsi employées ne se reposent pas assez pour compenser la fatigue, mais ne souffrent pas de fatigue supplémentaire.
Si un Commandant permet aux Troupes de se reposer pour compenser la fatigue, la quantité de munitions ramassées est moitié moins.
Si une arme est à court de munitions, elle ne fournit plus de bonus de VB. S'il reste une arme est inutilisée pour économiser des munitions, son bonus de VB n'est pas compté pour cette semaine.
Tout projectile d'artillerie peut être utilisé avec n'importe quelle pièce d'artillerie. Pour la conversion, considérer 6 unités de munitions de catapulte légère égales à 5 unités de catapulte lourde, ou 4 unités de trébuchet.

Solde : La solde standard des mercenaires (voir Chapitre 11) est donnée en coût par mois. Diviser par quatre pour le coût par semaine. Pour régler la solde, l'argent doit être soit conservé sur le site du siège ou livré à intervalles réguliers (ce qui nécessite des gardes). De l'espèce doit être utilisé pour la solde, on ne peut pas attendre des mercenaires qu'ils fassent le change pendant le siège. Le paiement en avance est toujours possible, mais cela encourage la désertion et provoque souvent une baisse de Moral (due au jeu, au vol, à la perte accidentelle, etc.).

Nourriture : Une ration standard nourrit une personne pendant une semaine, mais se gâte si elle est conservée plus longtemps. Une ration de fer nourrit également une personne pour un semaine, mais ne se gâte que si elle est conservée pendant huit semaines. Une semaine de nourriture et d'eau pour une personne est appelée ration complète. Les prix indiqués pour les aliments au Chapitre 4 reflètent les majorations appliquées aux aliments vendus aux aventuriers dans les tavernes et les auberges. Pour l'alimentation d'une armée, les achats sont réguliers et en grande quantité, déduire alors de moitié les coûts des denrées alimentaires indiqués. Ces coûts ne sont pas accessibles aux petits groupes de voyageurs aventuriers.
Un Clerc peut fournir en nourriture avec le sort de 5ème niveau *Manne* et l'eau avec celui de 4ème niveau *Aquagénèse*. La *Table: Sorts de Création de Nourriture et Clercs* indique le nombre d'individus qui peuvent être nourris par ce sort (colonne « Individus par période ») et le nombre total d'individus qu'un clerc peut sustenter s'il y met tout son pouvoir (colonne « Max Individu »). Le clerc doit fournir de la nourriture quotidiennement et ne peut être stocké plus de 24 heures. Certaines forces ont des nombres de clercs insuffisants ou de niveaux trop faibles, et certains n'ont pas de clercs du tout. Tout individu ne recevant pas de ration complète se fatigue : fatigue modérée après un semaine d'alimentation moins qu'adéquate, fatigue intense après une autre semaine, affaiblit (perte de 50 % de la VB) après une troisième semaine. Le moral baisse de 2 points pour chaque semaine d'alimentation inférieure à la normale. Les Troupes non nourries déserteront ou se rebelleront après seulement 1-3 jours.
Les chevaux et autres montures de taille similaire nécessitent des rations normales doubles des humaines. Si elles ne sont pas nourries, les montures peuvent fuir, attaquer leurs maîtres, ou simplement s'affaiblir et mourir (en 4-9 jours).
La recherche de nourriture et la chasse sont presque inutiles pour les armées.
Toute force de 100 hommes ou plus peut épuiser rapidement toutes les sources de nourriture disponibles dans un zone en une seule journée, fournissant de la nourriture pendant une semaine au plus, et souvent moins.
À l'étape 1 de chaque semaine de combat de siège, les deux les joueurs déduisent les rations complètes à utiliser dans la semaine qui arrive. Si la totalité des rations complètes n'est pas distribuée, la fatigue et les changements de moral sont appliqués immédiatement. Les rations ne sont pas déduites pour les Troupes nourries par les clercs.

Table des Engins de Siège

Arme	Enc	CA	PV	Équipage	Portée	Dégâts	Cadence de Tir	+VB	Coût des Munitions/Semaine
Baliste	6.000*	4	9	4	30/60/90	d10+6	1/2	+2	2.000
Catapulte Légère	12.000*	4	18	6	60/75/90	D8+8	1/5	+4	4.000
Catapulte Lourde	18.000*	0	27	8	75/100/120	d10+10	1/6	+8	6.000
Trébuchet	24.000*	0	36	12	75/120/150	d12+13	1/6	+12	8.000
Boutoir	3.000	-4	50	10	-	d6+14	1/2	+4	-
Bélier	3.000	-4	50	10	-	d6+8	1/2	+4	-

*Ces engins peuvent être tractés. Encombrement de tractage = 1/12 de l'encombrement indiqué.

Table : Engins de Siège Divers

Objet	Coût (po)	Taille	Encombrement	CA	CA+	PV	+VB
Beffroi	75po/m	10m	250.000	0	-8	75	+10**
Échelle	1po/3m	10m	900	4	0	3	+2** (+2 avec beffroi)
Fort en bois	12po/m	2.40m	7.200	0	-8	32	+4++(A)+6++(H)
Galerie Couverte Mobile	45po/m	3x3x6m	8.000	4	-12	40	Double la valeur boutoir ou bélier
Mantelet	6po/m	2.40m	4.800	0	-4	16	+4++(A)+3++(H)
Palan t	15po/m	10m	12.000	4	0	15	+4** (+2 avec beffroi)

Ces armes (sauf l'échelle) peuvent être tractées. Encombrement de tractage = 1/12 de l'encombrement indiqué. Ainsi un cheval tirant un mantelet sur roues tire seulement 400 en.
** Tous les bonus nécessitent qu'il y ait 1.000 hommes dans la force par engin.
t : L'utilité du palan dépend du nombre de membres d'équipage utilisé. Un homme peut être soulevé de 3 mètres par round et par membre d'équipage. Jusqu'à six membres d'équipage peuvent faire fonctionner l'engin. Pour chaque homme supplémentaire soulevé, jusqu'à un maximum de quatre hommes, soustraire de 3 mètres par round.
++ : Tous les bonus nécessitent qu'il y ait 1.000 hommes dans la force par engin. (Une force plus nombreuse peut multiplier le bonus VB jusqu'à 5 x maximum.)



Table: Sorts de Création de Nourriture et Clercs

Niveau du Clerc	Homme/Sort	Max Homme	Niveau du Clerc	Homme/Sort	Max Homme
10	36	36	**24**	540	2.700
11	72	144	**25**	576	2.880
12	108	215	**26**	612	3.672
13	144	288	**27**	648	3.888
14	180	540	**28**	684	4.788
15	216	648	**29**	720	5.040
16	252	1.008	**30**	756	5.292
17	288	1.152	**31**	792	6.336
18	324	1.296	**32**	828	6.624
19	360	1.440	**33**	864	6.912
20	396	1.584	**34**	900	7.200
21	432	2.160	**35**	936	8.424
22	468	2.340	**36**	972	8.748
23	504	2.520			

Escouades Spéciales

Chaque camp peut faire appel à des escouades spéciales, des groupes de spécialistes aux compétences exceptionnelles qui travaillent à des objectifs particuliers. Des objectifs typiques sont la reconnaissance (collecte d'informations sur l'ennemi), la démolition (tentative de détruire un ou plusieurs équipements), et les commandos (capturer ou tuer une ou plusieurs personnes précieuses pour l'ennemi). Les escouades spéciales impliquent généralement de la magie. Une équipe de reconnaissance comprennent des personnes capables de voler de manière invisible pour observer de près les forces ennemies ou bien des voleurs capables de se faufiler discrètement. Une équipe de démolition est généralement formée pour détruire des armes de siège ou un beffroi. Une escouade commando est souvent formée pour éliminer ou capturer le Commandant ennemi ou les utilisateurs de magie.
Ces escouades spéciales doivent être créées et définies avant le début du siège. Leur existence ne doit pas être révélée au joueur adverse. Les membres de toute escouade spéciale doivent être des PJ ou des PNJ nommés. Les mécaniques de la Machine de Guerre ne s'appliquent pas, ces événements se déroulent sous les règles normales de D&D®. Des escouades spéciales opèrent entre les semaines de siège. Leurs activités sont jouées en utilisant les règles normales du jeu. Si le MD est aussi l'un des joueurs dans le siège, il ou elle peut participer à l'aventure, mais devrait prendre grand soin de garder ses connaissances de MD et celles des PNJ sont séparées. En cas de doute, les résultats doivent être décidés en faveur du joueur. Un groupe d'aventuriers peut devenir une escouade spéciale pour un siège. C'est une façon idéale de jouer une partie de D&D classique lors d'un siège. Les résultats de la mission d'une escouade spéciale s'appliquent immédiatement, avant le prochain tour de siège.
Exemple : Les actions d'une escouade spéciale qui entraînent la destruction de plusieurs armes de siège, la mort du Commandant, de clercs, etc., peuvent exiger le de recalculer la VB modifiée.

Construction sur le Terrain

L'équipement de siège peut être construit sur le site du siège. Chaque équipement doit être construit sous la surveillance d'un ingénieur. Un artilleur est également nécessaire pour toute construction d'artillerie. Un ingénieur de siège peut superviser jusqu'à quatre constructions à la fois. Un artilleur ne peut en superviser que deux.
Pour la construction, il est nécessaire d'avoir à disposition le matériel et les outils en métal. Le coût du matériel est de 10% du prix indiqué. Le bois doit être en abondance et à portée. Si une ressource forestière est à moins de 8 kilomètres, 10 hommes peuvent ramasser assez de bois en une journée de labeur pour construire 5 points de vie d'équipement. Si le bois est entre 8 et 16 kilomètres de distance, le double du temps sera nécessaire. Les bâtiments en bois à proximité peuvent être une source de bois utilisable. Un mètre cinquante de mur de bâtiment en bois peuvent être converti en 1 point de vie d'équipement. Cela suppose l'utilisation de chevrons et de poutres ainsi que les murs eux-mêmes. Les bâtiments en pierre (avec des toits en bois) peuvent également fournir des poutres utilisables, mais seulement 5 points de vie d'équipement par bâtiment standard en pierre. Une fois que le matériel est réuni, un ouvrier supervisé peut construire 1/2 point de vie d'équipement par jour. Le nombre

maximal d'ouvriers qui peuvent se mettre à l'ouvrage est égal à la moitié points de vie de l'équipement terminé.
Exemple : Si 6 ouvriers travaillent sur une catapulte légère en étant bien supervisés, ils construiront 3 points de vie par jour et cela prendra 6 jours pour terminer une catapulte de 18 points de vie. Pas plus de neuf ouvriers ne peuvent y travailler à la fois.
Les munitions de balistes ne peuvent pas être fabriquées de cette manière sauf par un armurier.

Modificateurs Après un Siège

Dommages aux fortifications : Si des projectiles de siège ont été utilisées lors d'un siège, les fortifications souffrent d'un certain montant de dégâts. Pour déterminer l'état des murs, des tours et de tout autre élément de la fortification, faire un jet de dégâts pour chaque arme de siège de l'attaquant utilisée à la fin du siège (Exemple : 1d8 + 8 pour une catapulte légère). Ajouter tous ces jets de dégâts ensemble. Multiplier le résultat par le nombre de semaines de siège. Le défenseur lance alors d% et soustrait le résultat du total de dégâts de l'attaquant. Le résultat est le total de points de dégâts subis par la fortification.
Si le total des dégâts dépasse le total de points de vie, la fortification est réduite à l'état de décombres. Sinon, appliquer d'abord les dégâts à 75 % des points de vie du mur, puis déduire 20% des points de vie de chaque structure restante. S'il y a encore des dégâts à comptabiliser, appliquer 20 % de dégâts de plus aux murs et à chaque élément sur la liste dans l'ordre, en parcourant la liste autant de fois que nécessaire :
guérites, portails, pont-levis, bâtiments normaux, tours, barbacanes et donjons.

Attaques contre une partie d'une fortification : Si un attaquant souhaite concentrer son assaut contre une petite portion d'une position fortifiée, il peut le faire dans les conditions suivantes :
1. L'attaquant ne peut pas utiliser plus de 300 soldats et quatre engins de siège par 30 mètres de façade à attaquer.
2. Le défenseur obtient le bonus plein à la VB de la partie de la fortification attaquée. Il obtient également le plein bonus à la VB par tours à moins de 60 mètres de la zone attaquée. Le défenseur ajoute ensuite un quart du bonus à la VB des parties restantes de la fortification.

Détails Complémentaires

Ces quelques pages ont présenté la guerre de siège dans le but d'apporter un éclairage historique et de stimuler l'imagination. Ce chapitre a décrit comment les armes et les engins de siège étaient employées, ainsi que les structures et les moyens de défense pour les contrer.
Pour une résolution rapide d'un assaut sur une fortification, qu'il s'agisse d'une ville fortifiée, d'un immense bastion militaire, ou d'un château, vous pourrez toujours utiliser ce système.
Cependant, toutes les attaques contre les forteresses n'aboutissent pas à un siège. Cela est particulièrement vrai quand de puissants magiciens sont présents sur le champ de bataille, car la magie peut résoudre l'issue d'un combat très rapidement.
Les mécaniques de la Machine de Guerre sont inadéquates dans cette situation et une session de jeu classique entièrement centrée sur la bataille est recommandée. Si un long siège se produit, un point important est à souligner : les coûts des soldes et d'approvisionnement doivent être strictement appliqués pendant le siège. Historiquement, ce coût exorbitant était, et devrait être aussi dans le jeu, le plus grand frein à la guerre de siège.



Le total des points d'expérience (PX) du personnage détermine son niveau d'expérience. Plus un personnage possède de points d'expérience, plus son niveau est élevé et plus il est puissant. En conséquence, l'expérience est un élément crucial du jeu.
Ce n'est que par l'acquisition de points d'expérience que les personnages peuvent améliorer leur faculté et sans expérience, les personnages seraient à jamais des paysans pauvres et faibles.
Dans le jeu, il y a cinq manières différentes pour que les personnages joueurs obtiennent de l'expérience :

1.En interprétant bien son rôle.
2.En atteignant les objectifs du groupe.
3.En sortant vainqueur des rencontres.
4.En obtenant un trésor.
5.En réalisant des actions exceptionnelles.

Nous présenterons ces cinq méthodes puis discuterons du rythme auquel les personnages devraient gagner des points d'expérience et des niveaux. Chaque méthode a un rythme de gain d'expérience spécifique, c'est le standard recommandé pour le jeu.
Nous parlerons des situations où le MD pourrait changer les proportions de gain de points d'expérience en augmentant l'importance de certaines actions et en diminuant d'autres.

Gain d'Expérience par le *Roleplay*

Lorsqu'un joueur réalise une performance exceptionnelle de *roleplay*, c'est-à-dire quand il interprète très bien son personnage, vous pouvez lui attribuer une prime d'expérience égale à un vingtième (1/20) du nombre de points dont il a besoin pour passer au niveau suivant.

Les performances exceptionnelles de *roleplay* sont les suivantes :

Bonne Interprétation de l'Alignement : Des points sont attribués lors d'une situation où l'on demande au personnage loyal de faire quelque chose de facile et qui lui serait profitable, mais qu'il s'astreint à suivre les préceptes de son alignement et s'abstient par exemple.

Héroïsme, Sacrifice Exceptionnel : Le personnage, conscient que l'action entreprise est susceptible de le tuer et refuse la possibilité de s'enfuir ou de s'en sortir indemne, prend tout de même cette décision difficile et accomplit par-là, un acte de grand sacrifice ou de bravoure. Dans ce cas, vous pouvez donner au personnage une prime de points d'expérience. Mais faites attention ! Lorsqu'un personnage est sûr qu'il va sortir victorieux de la rencontre, ce n'est pas héroïque ou faire preuve d'abnégation.
Quand un personnage sait qu'il peut être ressuscité facilement, ce n'est pas héroïque s'il fait face à la mort. Ce n'est que lorsque le personnage sait qu'il pourrait mourir de son action, qu'elle est l'héroïque. Ainsi le MD doit évaluer chaque action noble sous cet éclairage.

Autre *Roleplay* Exceptionnel :
Enfin, chaque fois qu'un joueur effectue un *roleplay* qui impressionne vraiment le MD, il peut le récompenser par de l'expérience supplémentaire. Ce peut être une émotion lors d'une rencontre avec un PNJ, après la perte d'un être cher, ou en déclamant spontanément un discours qui motive l'armée de PNJ et améliore leur moral, etc.

Si le *roleplay* qui anime le jeu, impressionne le MD, ou fait une scène très mémorable, le MD peut décider de donner un bonus de PX au joueur. Le bonus accordé au personnage doit être d'environ un vingtième des points nécessaires pour passer au niveau suivant, en prenant en compte la valeur de base.

Exemple : Dredian est un combattant de niveau 5. Le joueur vient de réaliser un morceau d'anthologie de *roleplay* et mérite une récompense. Le MD consulte la *Table : Points d'Expérience du Guerrier*. Il est indiqué qu'il faut 16.000 PX pour passer du niveau 5 au niveau 6. Le vingtième est 800 PX, le MD récompense donc Dredian de 800 PX. Un personnage ne doit pas recevoir plus d'un tel bonus par session de jeu, même s'il fait preuve d'un très bon *roleplay* tout au long de la session.

Gain d'Expérience en Accomplissant des Objectifs

Lorsqu'ils atteignent un objectif majeur, accorder aux personnages de l'expérience égale à la valeur en PX des monstres vaincus pour l'atteindre.

Lorsque les personnages atteignent l'objectif principal d'une aventure ou d'une campagne, le MD doit leur attribuer des bonus de PX.
Normalement, ce bonus doit être égal au total de points d'expérience reçus pour tous les monstres vaincus au cours de cette aventure. Dans cet optique, il est judicieux que le MD garde une trace des rencontres d'une longue campagne. Ainsi, il sera beaucoup plus simple de calculer cette prime de PX.

Gain d'Expérience avec les Rencontres

Additionner l'expérience de tous les monstres vaincus, diviser cette somme par le nombre de personnages qui ont participé à leur défaite et attribuer le résultat en PX à chaque personnage.

Les personnages gagnent des points d'expérience en battant monstres et divers adversaires. Vaincre un monstre ne signifie pas nécessairement le tuer. Cela peut être le tuer, le capturer, le contraindre à se détruire, le piéger pour toujours afin qu'il ne puisse plus menacer le reste du monde, et ainsi de suite.
Pour déterminer le montant des points d'expérience que les personnages obtiennent des rencontres de combat, suivre ces étapes :

1. Trouver la description du monstre vaincu au Chapitre 14.
2. Au bas des statistiques du monstre se trouve une entrée « Valeur en PX » suivie d'une valeur.
3. Prendre cette valeur et la multiplier par le nombre de monstres vaincus.
4. Diviser le résultat par le nombre de PJ et PNJ qui ont participé à la défaite du ou des monstres. Un personnage n'a pas besoin d'avoir été efficace contre le monstre, il lui suffit d'avoir essayer. Les personnages tués reçoivent également leur part de points. Ils auront besoin de ces points s'ils sont ressuscités et cette règle aide à dissuader les personnages de convoiter l'expérience de leurs camarades tombés au combat.
5. Le résultat est donc le nombre de PX que chacun des PJ et des PNJ participants obtient de la rencontre.
6. Si les personnages ont vaillamment combattu mais ne sont pas sortis victorieux de la rencontre, c'est-à-dire qu'ils ont dû fuir ou ont été capturés, ils gagnent seulement un quart (1/4) du montant de PX.

Si le monstre rencontré n'est pas listé dans le Chapitre 14, suivre alors cette procédure :

1. Trouver les dés de vie de base du monstre et les nombre d'astérisques accolés à ses dés de vie.
Ne pas tenir compte d'éventuels astérisques ailleurs, seulement ceux accolé aux dés de vie sont pertinents. (Si c'est un monstre que vous avez créé vous-même, lui donner un astérisque pour chaque faculté magique qu'il possède. Si le monstre est un personnage, utiliser son niveau d'expérience pour dés de vie. S'il a des objets magiques, lui accorder un astérisque pour chaque faculté de combat qu'il tire de cet objet, s'il a des sorts magiques, lui donner un astérisque tous les deux niveaux de sort qu'il maitrise, arrondi à l'inférieur (un personnage avec des sorts de niveau 7 aurait quatre astérisques.)
2. Reporter les dés de vie et le nombre d'astérisques du monstre à la *Table : Points d'Expérience des Monstres* et calculer la valeur en PX du monstre.
3. Répéter ce processus pour tous les autres monstres de cette rencontre. (Si tous les monstres sont du même type, multiplier simplement cette valeur en PX par le nombre de monstres présents.)
4. Additionner tous ces nombres ensemble.
5. Reprendre immédiatement aux étapes 4 à 6 de la liste précédente.

Astérisques et Facultés Spéciales

Un astérisque est accolé aux dés de vie d'un monstre pour chacune de ses facultés spéciales. Généralement, une faculté spéciale est un pouvoir qui peut être utilisé au corps à corps mais qui n'est pas une caractéristique de base. Par exemple, une créature volante n'a pas d'astérisque pour une bonne agilité en vol mais peut en avoir un pour sa faculté « Attaque en piqué ».
Toute créature capable de lancer des sorts gagne un astérisque par niveau de sort qu'elle peut mémoriser (arrondir à l'inférieur). Dans le cas d'un lanceur de sorts, utiliser son niveau d'expérience pour le calcul, à la place de ses dés de vie. Les objets magiques avec sorts d'attaque ajoutent un astérisque par faculté. Les actions défensives ou autres ne doivent pas ajouter d'astérisques à moins qu'elles n'aient un effet réel sur la rencontre.
Toute créature dotée de pouvoirs magiques d'attaque gagne un astérisque pour chacun de ces pouvoirs. Par exemple, la faculté *drain d'énergie* du nécrophage est un pouvoir d'attaque semblable à un sort. Encore une fois, les divers pouvoirs magiques défensifs n'ajoutent normalement pas d'astérisques, sauf certaines défenses exceptionnelles.

Table : Points d'Expérience des Monstres

Dés de Vie	Valeur de Base en PX	Bonus par Astérisque
- de 1	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7	450	400
7+	550	475
8	650	550
8+	775	625
9	900	700
9+ à 10	1.000	750
10+ à 11	1.100	800
11+ à 12	1.250	875
12+ à 13	1.350	950
13+ à 14	1.500	1.000
14+à 15	1.650	1.050
15+ à 16	1.850	1.100
16+ à 17	2.000	1.150
17+ à 18	2.125	1.350
18+ à 19	2.250	1.550
19+ à 20	2.375	1.800
20+ à 21	2.500	2.000

Pour chaque dé de vie supérieur à 21, ajoutez 250 points à la valeur de base et au bonus. Tout DV avec un (+) est assimilé à la tranche supérieure (23 +1 DV = 24 DV).

Modification des Valeurs en PX

Vous pouvez modifier la valeur en points d'expérience de n'importe quelle créature si elle s'avère plus coriace ou, à l'inverse, plus facile à vaincre que ses facultés ne l'indiquent. Par l'exemple, vaincre un magicien de niveau 36 rapporterait normalement un total de 35.000 PX. Il serait assimilé à une créature de 36 DV (6.250 PX de base) qui peut lancer des sorts de niveau 9 (5.750 PX par astérisque multiplié par 5 = 28.750 PX bonus).
Mais si le groupe le désintègre par surprise avant qu'il n'ait lancé un sort, il devrait valoir moins de PX. Par exemple, obtenir les 6.250 PX de base sans les PX bonus puisque le magicien n'a lancé aucun sort.

Le MD peut ajouter ou soustraire des astérisques pour des défenses exceptionnelles en fonction du groupe des PJ. Par exemple, une gargouille reçoit un bonus pour son immunité aux armes normales, car les personnages de faible niveau ont généralement peu ou pas d'armes magiques.
À l'inverse, si des personnages de haut niveau font face à des gargouilles, cette défense n'est plus exceptionnelle, le MD peut en conséquence décider de supprimer le bonus de l'astérisque.

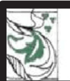
Gain d'Expérience par les Trésors

1 po gagnée par un personnage-joueur = 1 PX gagné par le personnage.

La richesse (pièces de monnaie, pierres précieuses, bijoux et autres objets de valeur) vaut des points d'expérience. La quantité de trésors trouvés aidera à déterminer à quelle vitesse les personnages avanceront en expérience. À la fin de chaque aventure, les personnages gagnent des points d'expérience en fonction de la valeur réelle de tous les trésors qu'ils ont trouvés et gardés.
S'ils ont vendu ou échangé des trésors nouvellement gagnés, ils gagnent les points d'expérience en fonction de l'argent reçu de l'échange, pas d'une quelconque valeur théorique.
Les personnages trouveront les trésors précieux et facilement transportables comme les pierres précieuses et les bijoux préférables aux sacs gonflés de pièces d'or. Ils sont beaucoup plus rentables, en expérience acquise pour l'encombrement généré, que les pièces de monnaie.
D'autre part, les personnages prennent ce qu'ils peuvent, c'est au MD de décider quels types de trésors sont accessibles dans sa campagne.

Types de Trésor

Les différents types de trésors dont la valeur compte pour l'expérience comprennent :
1. Les trésors pris sur les monstres et adversaires vaincus.
2. Les objets accordés en récompense aux personnages pour accomplir des tâches dangereuses.
3. L'argent versé aux personnages pour avoir accompli des tâches dangereuses.
4. Pour les Voleurs uniquement, l'argent gagné grâce à ses facultés de vol tel *vol à la tire*.



Chapitre 10 : L'Expérience



Les salaires des emplois ordinaires ne comptent pas comme points d'expérience d'un personnage.
Les personnages obtiennent de l'expérience grâce à l'argent, uniquement s'il est gagné au cours d'aventures dangereuses ou éprouvantes.

Expérience et Objets Magiques

Nous vous déconseillons d'attribuer la pleine valeur en points d'expérience pour la vente de leurs objets magiques. La vente d'un objet rare peut apporter à un personnage de grandes quantités d'expériences non méritées et perturber l'équilibre de votre jeu.
Cela donnerait également beaucoup plus d'expérience à un personnage que le montant reçu par les autres qui ne se séparent pas de leurs objets magiques.
Si un personnage vend un objet magique, déterminer d'abord le coût de création de l'objet (Consulter les règles de création d'objets magiques au Chapitre 16). Le prix de vente sera d'au moins deux fois cette valeur en or mais l'expérience gagnée par le personnage sera un maximum de 10 % de la valeur monétaire qu'il a fallu pour créer l'objet magique en premier lieu. Le MD peut réduire encore davantage le nombre de points d'expérience s'il pense que le personnage en profite injustement.

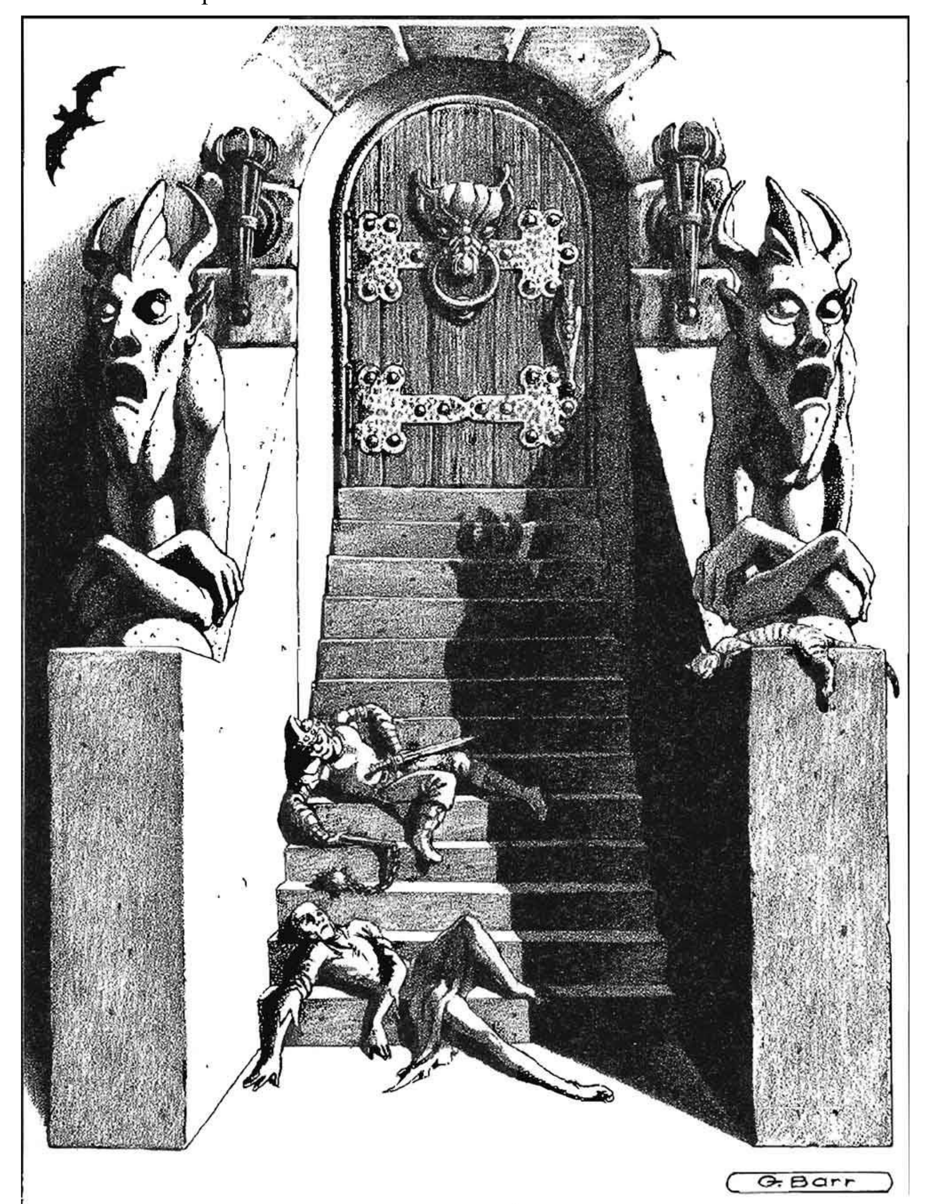
Gain d'Expérience des Actions Exceptionnelles

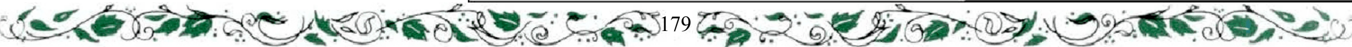
Lorsqu'un joueur réalise une performance exceptionnelle, le MD peut attribuer à son personnage une prime d'expérience égale à un vingtième (1/20) des points nécessaires pour passer au niveau suivant.

Le MD peut attribuer aux personnages qui accomplissent des actions exceptionnelles qui n'appartiennent à aucune des catégories ci-dessus, des bonus d'expérience. Le MD doit décider ce qui constitue une action exceptionnelle dans votre campagne.
En règle générale, une action exceptionnelle est une réussite que le personnage réalise alors que le MD ne pensait pas qu'il le pourrait ou qu'il n'avait pas anticipé les moyens intelligents déployés par le joueur.
La seule règle de base que vous pouvez utiliser est celle-ci : Si un personnage joueur essaie quelque chose d'inattendu, qui impressionne le MD et les autres joueurs, alors vous devriez considérer cela comme une action exceptionnelle. Le montant de PX standard pour une action exceptionnelle est le même que pour les *roleplay* exceptionnels : un vingtième de l'expérience pour passer au niveau suivant.
Les deux types courants d'actions exceptionnelles sont le sauvetage de ses alliés du mal et l'utilisation exceptionnelle des compétences.

Sauver ses Alliés du Mal

Ce type d'action exceptionnelle a lieu lorsque les PJ rencontrent une situation où le MD s'attend à ce qu'ils soient sérieusement blessés mais qu'un personnage parvient à les éloigner de ce destin d'une manière inattendue et peu commune. Par exemple, les PJ errent dans un nid de vampires. Un combat difficile est à prévoir et quand les PJ entrent, les vampires sortent de leur cercueil. Soudain, avant le début du combat, un PJ s'avance et annonce être l'envoyé d'un célèbre seigneur maléfique qui souhaite forger une alliance avec les vampires et que s'ils les attaquent, ils manqueront un belle opportunité. Ayant capté l'attention des vampires, le PJ leur raconte une histoire selon laquelle le seigneur imaginaire et les vampires pourraient prendre le contrôle de toute une région du pays. Le MD jette les dés de Réaction des vampires et ils répondent très positivement à l'offre du PJ. Le PJ arrange une réunion dans un autre endroit et les PJ partent. Maintenant, le PJ qui a tissé cette belle histoire a fait quelque chose de très positif. Il a empêché que ses amis soient blessés





dans cette situation et il a mis les choses en place pour tendre une embuscade aux vampires au moment et à l'endroit de leur choix. C'est une action exceptionnelle et il devrait très certainement être récompensé.

Bonus pour Utilisation Exceptionnelle des Compétences

Les personnages peuvent gagner des bonus d'expérience pour les utilisations exceptionnelles de leurs compétences et facultés spéciales de classe de personnage. L'utilisation normale et quotidienne de ces compétences n'offrent pas de bonus mais l'utilisation délibérée de ces compétences dans des situations exceptionnellement difficiles le permet. Par exemple, un voleur découvre un piège très complexe. Il sait qu'il pourrait être gravement blessé ou même tué s'il échoue à son test de *désamorçage de piège*. Dans un tel cas, le MD pourrait lui accorder une prime s'il prend délibérément le risque.

Rythme de Gain d'Expérience

En moyenne, les personnages devraient monter d'un niveau toutes les cinq sessions environ. À ce rythme, l'avancement de niveau vient assez facilement pour éviter l'ennui sans causer de frustration. Divers facteurs peuvent modifier ce rythme. La plupart des personnages sont-ils des Magiciens ou des Elfes qui nécessitent plus de points d'expérience que la plupart des autres classes ? Ils pourraient monter en moyenne une fois toutes les six ou sept aventures. Jouez-vous deux sessions courtes par semaine au lieu d'une longue ? Jouez-vous une fois par mois ou moins ?
Vous pourriez penser à ajuster l'expérience gagnée pour qu'ils montent de niveau une fois toutes les deux sessions, afin que les joueurs ne soient pas frustrés par leur lente progression.

Rythme Maximum de Gain d'Expérience

Un personnage ne peut pas gagner plus d'un niveau d'expérience en une session, peu importe le nombre de points d'expérience attribués.
Lorsqu'un personnage reçoit suffisamment de points d'expérience pour gagner deux niveaux, réduire son expérience gagnée pour le laisser à un point du prochain niveau.
Rester à l'affût si les personnages montent d'un niveau d'expérience par session, c'est le signe que vous donnez trop de PX, très probablement à cause de l'expérience obtenue des trésors.

Maximum de Points de Vie

Le MD doit toujours insister pour voir le jet de dé du joueur qui détermine les points de vie de son personnage lors de la montée de niveau et être conscient du nombre maximum de PV que les personnages peuvent éventuellement avoir. Le maximum de PV possible pour tout personnage humain est la somme des jets de dés de neuf dés de vie, pondérée par les bonus éventuels de Constitution et les gains de points de vie donnés pour les niveaux supplémentaires.
Pour une Constitution de 18 et les maximums aux jets de dé, ces totaux sont indiqués dans la *Table : Maximum de Points de Vie (Humains)*.
Le maximum de PV possible du Mystique est le même que celui du Guerrier mais le Mystique ayant un niveau maximum de 16, son maximum de PV est de 113. Le maximum de PV possible du Druide est le même que celui d'un Clerc.
Le maximum de PV possible des Demi-Humains est limité par leur niveau maximum : niveau 8 pour les Petites-Gens, niveau 10 pour les Elfes, niveau 12 pour les Nains. Les Petites-Gens et les Elfes jettent 1d6 par niveau, et les Nains ld8. Pour une Constitution de 18 et les résultats maximums aux jets de dé, ces totaux sont indiqués dans la *Table : Maximum Points de Vie (Demi-Humains)*.
Noter qu'un Petite-Gens peut avoir environ la moitié des points de vie du Guerrier, qu'un Nain peut être aussi résistant qu'un Clerc de niveau 36, que les Elfes et les Magiciens ont un nombre de points de vie assez similaires au niveau maximum.

Les Chemins vers l'Immortalité

Ce sujet sera expliqué plus en détail au Chapitre 15 mais vous devriez connaître quelques détails pour le moment.
Après avoir atteint le niveau 26 ou plus, un personnage peut tenter d'obtenir l'immortalité. L'immortalité est tout ce qu'on imagine : jeunesse éternelle couplée avec une grande puissance. Dans certaines campagnes, l'immortalité est principalement une récompense avant la retraite du personnage. Lorsque le personnage atteint l'immortalité, il arrête d'être joué. Dans d'autres campagnes, l'accent mis sur la campagne suit ses personnages immortels.
Les personnages atteignent l'immortalité en suivant quatre chemins possibles :

Un **Dynaste** est un personnage qui a bâti un grand et puissant empire. La dynastie doit être vaste et perdurer dans le temps.

Un **Héros Épique** est un personnage qui représente les idéaux ultimes de l'héroïsme.
Le personnage doit afficher les traits du héros épique classique dans chacune de ses pensée et actions. Choses parmi d'autres, le personnage doit voyager vers des terres lointaines et accomplir de grandes et nobles actions.

Un **Parangon** est un personnage qui atteint le summum de sa classe.
Le parangon doit inventer ou découvrir de nouvelles compétences et connaissances, et doit être reconnu comme un maître.

Un **Polymathe** est un personnage qui apprend beaucoup sur tout, pas seulement sur sa classe d'origine mais dans tous les domaines.

Table : Maximum de Points de Vie (Humains)

Classe de Personnage	Jets de Dé	Bonus de Con	Maximum de Points de Vie		
			Niveau 15	Niveau 25	Niveau 36
Clerc	54	27	87	97	108
Guerrier	72	27	111	131	153
Magicien	36	27	69	79	90
Voleur	36	27	75	95	117

Table : Maximum de Points de Vie (Demi-Humains)

Classe de Personnage	Jets de Dé	Bonus de Con	Niveau 10-12	Maximum de PV
Nain	72	27	+9	108
Elfe	54	27	+2	83
Petite-Gens	48	24	-	72



Le personnage doit abandonner toutes les compétences connues avant d'en acquérir d'autres, et devenir membre d'un groupe d'une mystérieuse et unique fraternité.

Suivre les chemins énumérés ci-dessus ne suffit pas pour s'assurer l'immortalité mais cela donne une orientation à la vie des mortels. Une conviction totale et absolue aux principes de leurs empires, de leurs classes et de leurs croyances ouvrent les voies ultimes vers le pouvoir et le don d'immortalité.

Création de Personnage de Haut Niveau

Il y aura un moment où vous aurez besoin qu'un joueur crée un nouveau personnage d'un niveau plus élevé que le premier. Cette situation se présente généralement dans l'une des circonstances suivantes :

1. Lorsque le MD estime que les personnages de 1er niveau sont trop faibles ou non qualifiés pour le type de campagne qu'il veut mener. La campagne peut contenir beaucoup d'actions et de grands dangers, ou être basée sur un film ou un livre où les PJ sont tous très puissants. Le troisième niveau ou supérieur est alors un niveau d'expérience de départ recommandée.
2. Lorsqu'un nouveau personnage rejoint un groupe déjà existant de PJ de haut niveau en remplacement de la mort d'un personnage.
Il est recommandé que son niveau d'expérience de départ soit d'environ la moitié du celui du personnage le moins expérimenté du groupe.
3. Lorsque le MD veut lancer un module D&D® ou une aventure de sa propre création, conçus pour des personnages de haut niveau mais qu'aucun des personnages de la campagne ne l'a atteint pour l'instant. Garder en tête que le niveau indiqué sur la couverture du module est celui approprié pour jouer.

Dans ces situations, il est parfaitement approprié de créer des nouveaux personnages avec un niveau de départ au-dessus du 1er niveau.
Attention : Si le MD l'autorise aux joueurs inexpérimentés, il doit veiller à ce que le jeu ne dégénère pas en une série de combats avec peu de *roleplay* et trop de temps à chercher les règles. Si vous et vos joueurs voulez essayer le jeu de haut niveau, utiliser le système suivant pour générer des personnages qui pourront facilement s'intégrer dans votre campagne. Lire attentivement toute la procédure avant de démarrer.



Étape 1 : Choisir une Classe

Le joueur doit d'abord choisir une race et classe pour le personnage. Le MD peut interdire certaines classes en fonction de la campagne ou d'autres limitations. Le joueur doit choisir le nom de son personnage et l'alignement à ce moment et ce dernier peut être dicté par le choix de la classe.

Étape 2 : Déterminer les Caractéristiques

Le MD peut exiger du joueur qu'il fasse une série de jet de 3d6 comme pour les personnages débutants mais cette méthode arbitraire peut entraîner des conflits avec la classe choisie. Au lieu de cela, vous pourriez utiliser l'une des méthodes suivantes pour déterminer les caractéristiques :

Première Méthode : Jet et Répartition par Caractéristiques

Le joueur lance huit fois 3d6 et garde les six meilleurs scores. Il les attribue ensuite aux caractéristiques de son choix. Si, par exemple, il a choisi d'incarner un Guerrier, il attribuera probablement les meilleurs scores à la Force, la Constitution et la Dextérité.

Deuxième Méthode : Attribution de Points

Le MD peut également donner au joueur un total de points qu'il répartit selon ses envies. Le MD pourrait donner à chaque joueur 60 + 5d6 points (le joueur lance 5d6, ajoute 60

et obtient son total de points à répartir), ou pourrait donner à chaque joueur un total fixe de points compris entre 60 et 90.
Le joueur attribue ces points aux caractéristiques de son personnage comme il l'entend. Bien sûr, la valeur comprise entre 3 à 18 pour une caractéristique s'applique toujours.

Étape 3 : Modificateurs suivant les Caractéristiques

Utiliser la *Table : Bonus et Malus suivant les Caractéristiques* du Chapitre 1.

Étape 4 : Déterminer le Niveau et les PX du Personnage

Le MD décide du niveau d'expérience auquel le personnage commence en fonction des niveaux requis par ses aventures. S'il ne veut pas que tous les personnages commencent exactement au même niveau, il peut faire varier leur niveau avec un jet de 1d4.
Par exemple, si le MD a besoin de personnages proches du niveau 22, il pourrait dire à chaque joueur de lancer 1d4 et d'ajouter 20 pour déterminer le niveau de leur personnage. Ils seraient alors d'un niveau compris entre 21 et 24.
Si la campagne a déjà des PJ de haut niveau et que de nouveaux les rejoignent, les personnages ne devraient pas commencer avec un niveau inférieur à deux de celui du personnage le moins expérimenté. Le MD doit s'assurer que l'introduction de nouveaux PJ expérimentés ne mettra pas en colère les joueurs qui ont lentement et péniblement monté leurs personnages.
Garder en tête que les demi-humains sont limités en niveau par rapport aux humains, mais qu'ils gagnent des avantages spéciaux à des montants d'expérience spécifiques.

Étape 5 : Déterminer l'Argent

Attribuer à chaque nouveau personnage une somme égale à 1 % de ses points d'expérience en pièces d'or. Cet argent n'est pas utilisé pour l'achat d'objets. C'est le montant qu'il lui reste après être entièrement équipé. Nous traiterons de l'équipement des personnages plus bas dans ce Chapitre.
Le MD peut ajuster le pourcentage en fonction de sa campagne mais le montant doit être en rapport avec le total des PX
Si les personnages sont pauvres dans cette campagne (à cause des impôts, de voleurs, etc.), le pourcentage peut être de 0.1% du total des PX.
Si le MD souhaite que ces nouveaux personnages paient leur forteresse avec leurs propres deniers, au lieu de simplement leur attribuer dans le cadre de la campagne, il peut augmenter le pourcentage jusqu'à 25% du total des points d'expérience.

Étape 6 : Déterminer les Points de Vie

Demander à chaque joueur de jeter les dés pour les points de vie de son nouveau personnage jusqu'au niveau Nominal (niveau 8 pour les Petites-Gens, niveau 9 pour tous les autres).
Tout personnage Humain, Nain ou Elfe obtient neuf jets de dé, un Petite-Gens en reçoit seulement huit.
Les personnages, ayant survécu assez longtemps pour atteindre un haut niveau, ont généralement eu des résultats aux jets de dé pour leur PV supérieurs à la moyenne. Le MD peut en tenir compte en considérant un résultat de 1 comme un 2 et peut même étendre cela en traitant le 2 comme 3.
Une autre méthode consiste à attribuer la moyenne supérieure du résultat du jet de dé pour les PV (2.5 pour d4, 3.5 pour d6 et 4.5 pour d8) et de multiplier ce résultat par le nombre de dés de vie. Par exemple, un Guerrier de niveau 9 a neuf jets de d8, il faut donc prendre 4.5 et le multiplier par 9. Le personnage aurait donc une base de 41 points de vie.
Après avoir déterminé le total des jets de dé des PV, tenir compte du modificateur de Constitution. Le multiplier par le nombre de dés lancés (9 fois pour la plupart des classes, sauf 8 pour les Petites-Gens), et l'additionner au total.
Par exemple, un Guerrier avec une Constitution de 15 obtient un bonus de + 2 PV par niveaux, soit 18 points de vie supplémentaires pour 9 niveaux. Le Bonus de Constitution de points de vie ne s'applique plus au-dessus du niveau 9.

Clerc : 9d6 (9-54 PV) + Bonus de Constitution x 9, +1PV/niveau par la suite. Moyenne par dé : 3.5.
Guerrier : 9d8 (9-72 PV) + Bonus de Constitution x 9, + 2PV/Niveau ensuite. Moyenne par dé : 4.5.
Magicien : 9d4 (9-36 PV) + Bonus de Constitution x 9, +1PV/Niveau ensuite. Moyenne par dé : 2.5.
Voleur : 9d4 (9-36 PV) + Bonus de Constitution x 9, + 2PV/Niveau par la suite. Moyenne par dé : 2.5.
Nain : 9d8 (9-72 PV) + Bonus de Constitution x 9, +3/Niveau par la suite jusqu'à 12ème niveau.
Moyenne par dé : 4.5.
Elfe : 9d6 (9-54 PV) + Bonus de Constitution x 9, +1 au niveau 10. Moyenne par dé : 3.5.
Petite-Gens : 8d6 (8-48 PV) + Bonus de Constitution x 8.
Moyenne par dé : 3.5.
Druide : Identique au Clerc jusqu'au moment où le personnage décide de devenir druide, +1PV/Niveau après.
Mystique : 9d6 (9-54 PV) + Bonus de Constitution x 9, +2PV/Niveau par la suite. Moyenne par dé : 3.5.

Étape 7 : Attribuer l'Équipement Standard

Un personnage de haut niveau devrait recevoir les objets non magiques qu'il souhaite, dans la limite du raisonnable. Un personnage puissant a acquis beaucoup de biens au cours de sa longue et fructueuse vie d'aventurier. Le joueur pourrait éventuellement faire une liste complète mais une liste partielle suffit pour le moment. Noter que le personnage conserve de nombreux objets courants qu'il n'emporte pas dans ses aventures. Le MD peut souhaiter interdire ou limiter certains biens volumineux ou inhabituels (voiliers, châteaux, etc.) mais se rappeler que les personnages de haut niveau possèdent souvent de tels biens.
Si le MD décide, pour des raisons liées à l'intrigue, que le personnage n'a que des dettes impayées, il doit en informer le joueur.
Sinon, le MD peut attribuer à chaque personnage une somme d'argent (par exemple 20.000 po au total, ou 1.000 po par niveau d'expérience) à dépenser en objets non-magiques. Le MD peut adapter les prix à sa campagne.

Étape 8 : Attribuer l'Équipement Magique

Tout personnage de niveau Nominal ou supérieur possède plusieurs objets magiques. Le nombre exact dépend de votre style de jeu et de vos préférences personnelles. Voici deux méthodes pour déterminer le nombre et le type d'objets magiques d'un nouveau

personnage de haut niveau. L'une ou l'autre de ces deux méthodes devraient fonctionner dans la plupart des campagnes.

Première Méthode : l'Achat

Tous les personnages reçoivent un certain nombre de pièces d'or égal à leur nombre de points d'expérience. Ce montant doit être dépensé pour des achats d'objet magique uniquement.
Fournir aux joueurs une liste des objets magiques disponibles. Le prix de chaque article peut être trouvé dans la table suivante. Un joueur dépense comme il l'entend. Cette méthode est la plus populaire. Un joueur peut choisir d'acheter un objet très puissant (un bâton de sorcellerie, par exemple), payer une somme exorbitante pour cela, et acheter moins d'objets en conséquence. La méthode d'achat permet une grande liberté dans le développement d'un personnage. Le MD peut utiliser la *Table : Gammes de Prix des Objets Magiques* pour s'aider à déterminer le prix de chaque objet magique.

Table : Gammes de Prix des Objets Magiques

Type d'Objet	Coût (po)
Armure	10.000 à 500.000
Objet divers	5.000 à 750.000
Arme diverse	5.000 à 250.000
Projectile	1.000 à 5.000
Objet à projectile	10.000 à 250.000
Potion	1.000 à 10.000
Anneau	10.000 à 250.000
Bâtonnet	25.000 à 500.000
Parchemin	5.000 à 75.000
Bouclier	15.000 à 100.000
Bâton	15.000 à 300.000
Épée	5.000à 500.000
Baguette	5.000 à 150.000

Sinon la règle suivante peut aussi être utilisée pour déterminer le prix :

a. Déterminer le type d'objet et prendre en compte le prix de base.
b. Pour chaque + ou bonus de combat, ajouter la base du prix au total actuel.
c. Pour chaque pouvoir magique, déterminer le niveau du sort équivalent et ajouter la valeur de base pour chaque niveau.
d. Si le pouvoir est phénoménal (comme un *souhait*), ajouter 100.000 po à la valeur,
e. Pour chaque charge, ajouter un dixième du prix de base.

Noter que les fourchettes de prix de cette table sont supérieures à celles données dans les règles de création d'objets magiques du Chapitre 16. Les prix dans ce chapitre sont plus raisonnables pour une utilisation en campagne, alors que les prix ici sont appropriés pour équiper de nouveaux personnages avec des objets magiques.

Deuxième Méthode : l'Assortiment

Chaque joueur peut prendre un nombre (au choix du MD) de potions, de parchemins, de baguettes (ou bâtons), de bagues, d'objets divers, d'armures, de boucliers et d'armes.
Les puissances (les « + ») sont déterminées, le cas échéant, par un jet de d100 sur les tables appropriées du Chapitre 16. La méthode d'assortiment donne à tous les personnages une même base de départ. En moyenne, un personnage a un nombre d'objets magiques égal à la moitié de son niveau d'expérience, dont la moitié sont des objets magiques permanents.
Bien que cela puisse sembler assez généreux, se rappeler qu'un Guerrier de haut niveau (par exemple) a souvent une armure magique, un bouclier, une ou deux armes magiques permanentes, et quelques objets temporaires (généralement des projectiles), plus quelques potions, un parchemin utile ou deux (souvent de protection), une bague, et éventuellement quelques accessoires magiques.
Les types et fonctions réels de la plupart des objets magiques doivent être connus du joueur. Nous supposons aussi qu'ils se sont débarrassés de tous les objets maudits ou nuisibles. Le MD peut indiquer le nombre approximatif de charges restantes dans les objets tels que des baguettes pour laisser de l'incertitude.
Par exemple, un joueur pourrait savoir qu'une baguette a environ 50 charges, sans en connaître le nombre exact.
En cas de doute sur la quantité d'objets magiques à donner, être avare. Si les personnages ont trop peu d'objets magiques, le MD peut toujours en rajouter lors d'une aventure. C'est beaucoup plus difficile de retirer des objets déjà possédés.

Étape 9 : Classe d'Armure, Jets de Sauvegarde et Jets d'Attaque

Utiliser les moyens classiques pour déterminer ces éléments. La classe d'armure peut être trouvée au Chapitre 1, tandis que les jets de sauvegarde sont donnés dans la description de chaque classe de personnage.
Les jets d'attaque sont facilement disponibles à partir des tables standards du Chapitre 8.

Étape 10 : Noter les Facultés Spéciales

Le joueur doit passer en revue toutes les facultés de la classe du personnage. La faculté d'un clerc à repousser les morts-vivants, les options de manœuvres en combat du guerrier, les sorts du magicien, les pourcentages des facultés du voleur et les facultés spéciales des demi-humains doivent être reportés sur la feuille de personnage du joueur.
Noter aussi les autres facultés spéciales de règles optionnelles que vous utilisez. Ces facultés spéciales comprennent la *Maîtrise des Armes*, les *Compétences Générales* (Chapitre 5) et la *Lutte* (Chapitre 8).
Consulter et noter les détails pertinents de tout objet magique possédé et les sorts connus.

Les Grimoires

Pour les Magiciens, le MD doit décider des sorts que le personnage connaît et les enregistrer dans le grimoire du personnage. Un Magicien devrait avoir au moins un sort supplémentaire (à chaque niveau de sort) dans son grimoire que le nombre qu'il peut lancer par jour.
Par exemple, un Magicien de niveau 26 peut mémoriser quatre sorts de niveau 8, ainsi le personnage devrait avoir au moins cinq sorts de niveau 8 dans grimoire.
Les personnages Elfes peuvent toujours gagner des sorts dans leur grimoire même après avoir atteint le niveau 10. Pour un grimoire d'elfe, trouver l'équivalent au niveau de l'Elfe (en comparant les points d'expérience de l'Elfe à ceux d'un Magicien, donner le même nombre de sorts qu'un Magicien, mais uniquement jusqu'au niveau 5, le maximum qu'un Elfe peut mémoriser). De plus, un personnage Elfe peut posséder des parchemins de sorts de niveau supérieur.
Le MD peut ajouter 10 % de chances d'échec chaque fois qu'un Elfe utilise un parchemin avec un sort de niveau 6 ou supérieur.

Étape 11 : Détailler la Campagne

Le MD peut choisir de préparer un dossier détaillé de l'historique de campagne pour chaque nouveau personnage. Le personnage pourrait être en quête de quelque chose ou affecté par une malédiction ou une force extérieure. Le MD devrait également énumérer les rumeurs, mystères ou indices dont le personnage-joueur dispose. Le MD doit créer toutes les informations associées aux suivants du PJ.
Si le personnage est un seigneur, le MD devrait avoir une idée générale de l'emplacement de la forteresse du personnage, de sa taille, de sa population et des ressources du royaume.
En utilisant les détails d'un royaume de base (voir Chapitre 12), vous pouvez rapidement calculer le revenu net mensuel (taxe, impôt, etc.). Pour un royaume établi, supposer que le total du Trésor actuel est égal à trois mois de revenus.
Le niveau de confiance du royaume commence à 250 (en moyenne). Si le personnage règne sur des vassaux, le MD doit déterminer leurs détails.

Les Suivants

Un personnage peut gagner des suivants dont les niveaux d'expérience combinés totalisent ceux du personnage tant que :

a. Aucun suivant n'est de niveau supérieur à la moitié de celui du personnage.
b. Les suivants sont de la même classe que le PJ (ou Guerrier pour un PJ Paladin, Chevalier ou Vengeur).
c. Le nombre et le Moral de ces suivants ne peut pas dépasser celui déterminé par le score de Charisme du personnage.

Les suivants devraient avoir un équipement complet, y compris une monture. Tous les coûts de recherche et d'embauche ont déjà été payés. Tout équipement éventuellement magique pour les suivants doit être acheté par le personnage-joueur au moment de l'attribution de l'équipement magique à l'étape 8.

Les Troupes

Tout seigneur peut avoir une armée permanente. Les autres personnages peuvent avoir un groupe de mercenaires, mais uniquement avec l'autorisation spéciale du suzerain local. Le nombre de troupes ne peut être supérieur à plus de quatre fois le total de dés de vie du PJ. Ces troupes ont des armes normales, ont été formées par le PJ pendant 13 semaines ou moins, et ont moins de 2 DV chacune, les officiers ayant 1 DV de plus. Les frais d'embauche, d'équipement et de formation ces troupes de base sont considérés comme déjà payés. Le joueur doit payer de ses propres deniers pour des troupes ou des officiers de niveau supérieur, mieux équipés, de meilleures formations, avec de meilleures montures, etc. Dès que le PJ commence à jouer, les coûts normaux (comme les frais pour les salaires) sont à prendre en compte.
Utilisez le système de combat de masse de la Machine de Guerre du Chapitre 9 pour calculer la classe de troupes et la VB de la force. Si un combat de masse a lieu, utiliser soit la Machine de Guerre ou, si campagne s'appuie sur des figurines de 25 mm, les règles de *BATTLE-SYSTEM Miniatures* pour le résoudre.

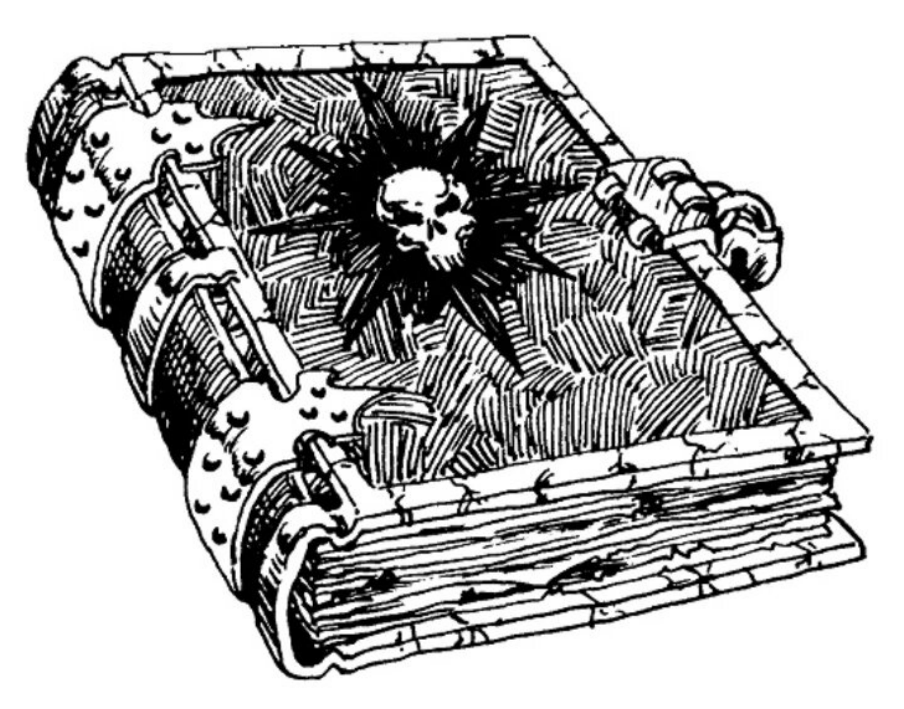
Étape 12 : Historique et Personnalité du Personnage

Le joueur peut vouloir créer les éléments suivants en fonction de l'histoire du personnage : Lieu et date de naissance, statut social et financier des parents, formation précoce et milieu culturelle, moments remarquables, aventures, conflits récents, succès, etc.
Le joueur doit également réfléchir à la personnalité du personnage, y compris des facteurs tels que ses attributs physiques et mentaux, ses gouts, ses bizarreries, son mode de vie, ses compagnons préférés, ses armes et méthodes de combat de prédilection, ses ambitions, ses espoirs, ses objectifs et projets futurs.
Il doit discuter de tous ces choix avec le MD et même avec les autres joueurs, pour qu'ils puissent établir des liens et des relations préalables entre eux.

Après avoir accompli toutes ces étapes, le nouveau personnage de haut niveau est maintenant prêt à jouer !

« Qui peut dire que ce livre n'a pas le pouvoir de déformer l'esprit d'un dieu ? »

-Mystra



Certains personnages non-joueurs appartiennent à des catégories particulières de PNJ : les suivants, les mercenaires, les spécialistes, etc.
Ce Chapitre traitent de ces différents types de PNJ.

Les Suivants

Un suivant est une personne engagée par un personnage pour l'aider dans une aventure ou une série d'aventures.
Les suivants sont parfois appelés « serviteurs ». Les suivants ne sont jamais des personnages dirigés par des joueurs, ceux sont toujours des PNJ dirigés par le MD.
Le MD peut préférer que les PJ n'engagent pas de suivants dans sa campagne. Cette décision est particulièrement courante quand il y a beaucoup de PJ à gérer dans la campagne ou lorsque les PJ sont assez forts pour faire face aux dangers seuls. Dans les sessions avec peu de joueurs ou avec des personnages faibles et inexpérimentés, le MD autorise généralement aux PJ d'embaucher des suivants.

Recrutement de Suivants

Quand les Personnages Joueurs décident d'embaucher des suivants, le MD peut simplement leur demander combien et quels types ils désirent, indique le temps de jeu qu'il faudrait pour les trouver, et annonce aux PJ qu'ils ont été embauchés.
Sinon, les PJ peuvent gérer le recrutement par eux-mêmes et les joueurs ouvrent alors une phase de *roleplay*.
Lorsque vous utilisez cette dernière méthode, suivre ces conseils :
1. Les personnages cherchent à recruter des suivants. Le MD doit être prêt à décrire la taverne locale ou tout lieu de rencontre en ville et à improviser sur les endroits où les PJ chercheront des suivants.
2. Le MD décide du nombre de personnes qui postuleront, en fonction de la rémunération et des conditions proposées par les PJ et de leur réputation en tant qu'employeurs (le cas échéant). La plupart des candidats seront des gens normaux (niveau 0) impropres à vivre une vie d'aventure. Dans le lot, il y aura un ou plusieurs PNJ de niveau 1 ou supérieur. (Les candidats n'auront jamais plus de la moitié du niveau d'expérience du PJ, à moins que les PJ ne soient eux-mêmes de niveau 1, auquel cas certains des candidats pourront également être de niveau 1). Il ne sera pas évident de discerner les individus normaux de ceux qui sont de niveau supérieur. Ces personnages ne portent leurs niveaux d'expérience sur leurs visages !
3. Les PJ mènent les entretiens. Ils doivent préciser le salaire offert, ce qu'ils attendent des suivants, et la durée du contrat. Les PNJ peuvent poser des questions détaillées et défier les PNJ sur d'éventuelles rumeurs les concernant. Les PJ n'ont pas à mener les entretiens pour chaque candidat. Le MD va seulement faire jouer les *roleplay* les plus intéressants.
L'entretien des PNJ qui essaient de bluffer les PJ, est celui qui mérite le plus d'être joué.
Se rappeler que certains entretiens seront avec un PNJ chef de son propre petit groupe. Dans ce cas, les PJ devront embaucher la totalité du groupe ou aucun.
4. Les PJ décident de qui ils embauchent. Ils parlent alors au PNJ à nouveau et font leur offre. Faire un jet de dé et consulter la *Table : Réaction des Suivants*, modifié par le modificateur de Charisme du PJ et tout facteur que le MD juge important (une rémunération particulièrement élevée ou basse, etc.). La plupart des PNJ accepteront, ceux qui refuseront le feront parce qu'ils veulent davantage d'argent ou ont eu une mauvaise Réaction envers les PJ pendant l'entretien.
5. Pour tous les PNJ qu'ils embauchent, le PJ doit acheter tout l'équipement nécessaire. Le minimum d'équipement comme une armure et un ou deux armes deviennent la propriété du PNJ et constitue une « prime à l'embauche ».
6. Le MD doit créer des feuilles de personnage pour tous les suivants. Le PJ devrait participer à cette création pour lister tous les détails qu'il connait sur les suivants, notamment leur noms, classes de personnages, races, armes et équipement transporté, personnalité, ainsi que toute autre information jugée nécessaire.

Charisme de l'Employeur

Garder en tête que le Charisme du PJ influe sur le nombre de suivants qu'il peut recruter. Consulter *la Table de Modificateur de Charisme* au Chapitre 1.
Normalement, vous utilisez le score de Charisme le plus élevé parmi les PJ pour déterminer le nombre total de suivants qu'ils peuvent recruter. Si les PJ sentent qu'ils doivent recruter plus de suivants et que le MD est d'accord, chaque PJ devrait recruter ses propres suivants en fonction de son propre score de Charisme.

Table de Réaction des Suivants

2d6	Réaction du Suivant
2	Refus, Insulté*
3-5	Refus
6-8	Relance
9-11	Accepte
12	Accepte, Impressionné**

* : inflige -1 au jet de Réaction des autres postulants.
** : +1 au Moral du suivant

Moral des Suivants (Optionnel)

Le Moral d'un suivant est un moyen de jauger la volonté du PNJ à suivre le PJ face au danger. Si le score de Moral est une valeur élevée (bon moral), le suivant tiendra bon, mais si elle est basse (mauvais Moral), le PNJ pourrait fuir face à une situation dangereuse. Le Moral est déterminé par le score de Charisme du PJ employeur, consulter la *Table de Modificateur de Charisme au Chapitre 1*. Le MD peut modifier les scores de Moral des suivants en fonction des actions des PJ, des récompenses, etc. Il faut vérifier le Moral après chaque session et parfois pendant.

Employer des Suivants

Ne pas oublier que les suivants sont des personnes, pas des robots. Un suivant ne sait pas qu'il est un PNJ et dans son esprit, il est le héros de sa propre histoire. Il n'obéira pas aveuglément aux ordres des PJ, ni ne se sacrifiera à leur profit. Il ne sera pas heureux s'il est mal traité, menacé ou inutilement mis en danger.

Suivants et Trésor

Normalement les suivants n'obtiennent pas de part du butin mais reçoivent un salaire fixe. Consulter les directives « Partager le Trésor » au Chapitre 16.
Lors de l'embauche ils doivent clairement indiquer s'ils reçoivent ou non des parts de butin. Si les PJ ne le font pas, les suivants poseront certainement des questions à ce sujet dans durant l'entretien. Payer les suivants avec une part du butin les rend davantage fidèles. En d'autres termes, un suivant bien traité et payé fera face aux dangers sans s'enfuir et obéira aux ordres.

Table des Mercenaires

(Tous de niveau 1, possèdent l'équipement indiqué, coûts en po/mois, doublés en temps de guerre.)

Type de Mercenaire	Humain	Nain	Elfe	Orc	Gobelin
Archer (cuir, arc court, épée)	5	-	10	3	2
Archer, Cavalier (monture légère, arc court)	15	-	30	-	-
Arbalétrier (maille, arbalète lourde)	4	6	-	2	-
Arbalétrier, Cavalier (mule, arbalète)	-	15	-	-	-
Fantassin, Léger (cuir, bouclier, épée)	2	-	4	1	0.5
Fantassin, Lourd (maille, bouclier, épée)	2	5	6	1.5	-
Cavalier, Léger (cuir, lance)	10	-	20	-	-
Cavalier, Moyen (maille, lance)	15	-	-	-	-
Cavalier, Lourd (plate, épée, lance)	20	-	-	-	-
Archer, Lourd (maille, arc long, épée)	10	-	20	-	-
Homme du peuple (paysan, javelot)	1	-	-	-	-
Cavalier de Loup (cuir, javelot, loup)	-	-	-	-	5

Suivants et Expérience

Lorsque le MD calcule les points d'expérience à la fin d'une aventure, le montant total des points d'expérience gagnés par le groupe est divisé par le nombre de personnages. Un suivant obtient donc une part d'expérience similaire à n'importe quel PJ.

Les Mercenaires

Les mercenaires sont des soldats recrutés qui combattent et effectuent diverses tâches militaires.
Ils n'explorent normalement pas de donjons et participent seulement à certaines aventures en extérieur (combattre d'autres armées, éliminer des monstres autour d'un château, défendre le château, etc.). Les joueurs doivent être conscients du Moral de leurs mercenaires. Un taux de mortalité élevé, de bas salaires et de mauvais traitements les feront se révolter ou déserter. De bons traitements et des tâches passionnantes mais pas extraordinairement dangereuses les conduiront à une plus grande fidélité, tout comme des victoires sur les champs de bataille.
Des mercenaires sont souvent recrutés pour garder un château ou un bastion. Les coûts de la table ci-dessus ne couvrent que les fonctions de base (nourriture et ravitaillement d'un soldat équipé de manière standard). Les mercenaires possèdent déjà leurs propres armes et armures mais le suzerain d'une forteresse devra employer des armuriers (100 po/ mois) et des forgerons (25 po/mois) pour garder armes et armures en bon état. Pour les tâches dangereuses (en temps de guerre), doubler tous les coûts indiqués (pour les mercenaires uniquement !) de la *Table des Mercenaires*. La pratique courante consiste à payer le double des soldes normales en temps de guerre. Le MD décide quels types de troupes un personnage peut employer et leur Moral de départ.

Les Spécialistes

Les personnages peuvent, à un moment donné, vouloir recruter des PNJ avec une formation ou des compétences particulières, autres que des attributs martiaux. Ces PNJ sont appelés Spécialistes. Les spécialistes ne sont pas des suivants et ne partiront pas à l'aventure. Un PJ peut recruter autant de spécialistes que ses moyens le permettent. Les PJ recrutent des spécialistes en affichant des avis dans les villes et mènent des entretiens, comme pour les suivants. Les réponses peuvent être nombreuses ou faibles selon le type de spécialiste, la population locale, la réputation du PJ et la rétribution offerte.
Le MD peut mettre en place des guildes de diverses professions.
La liste suivante n'est pas exhaustive et le MD peut en introduire d'autres à sa guise.

Alchimiste (1.000 po/mois) : Si on lui donne une formule ou un échantillon, un alchimiste peut faire une copie de la potion en la moitié du temps et du coût normaux. Les alchimistes peuvent également mener des recherches sur différents types de potions en deux fois le coût et le temps requis par un Magicien.

Dresseur d'Animaux (500 po/mois) : N'importe quel PJ peut entraîner un cheval, un mulet ou un chien mais le dressage de tout autre animal ou monstre nécessite un dresseur d'animaux.
Chaque dresseur d'animaux peut gérer jusqu'à six créatures. Le premier « truc » ou commande enseigné devrait nécessiter au moins un mois, et chaque commande supplémentaire au moins encore deux semaines. Les durées varient avec l'intelligence de l'animal, la complexité de la commande, et ainsi de suite. Le dressage doit être en continue ou l'animal devient « non dressable ».

Armurier (100 po/mois) : Pour chaque 50 soldats recrutés, le PJ doit employer un armurier pour l'entretien des armes et leur équipement. Tout armurier qui ne s'occupe pas de l'entretien peut fabriquer des armures et des armes non magiques à raison d'une armure, trois boucliers ou cinq armes par mois. Avec trois assistants, dont un forgeron, l'armurier peut doubler cette production, mais un seul armurier gère six assistants au maximum.

Ingénieur (750 po/mois) : Un PJ doit embaucher un ingénieur pour la construction de châteaux et de grands bâtiments. Les ingénieurs nains sont généralement spécialisés dans les tunnels. Un ingénieur doit être embauché par tranche de 100.000 po de coûts de construction.

Magiste (+ de 3.000 po/mois) :
Consulter la description de la classe de personnages Magicien, dans la partie « À des Niveaux d'Expérience Élevés » pour la description du Magiste. Un suzerain peut employer un magiste temporairement afin de réaliser des constructions magiques, de mettre en place des pièges magiques, ou pour aider à un siège, ce qui explique les coûts variables de recrutement.

Sage (2.000 po/mois) : Un sage est un conseiller, capable de répondre à des questions relevant des connaissances spécifiques.
Cependant, il y a toujours un risque d'échec à répondre à des questions obscures. Le MD doit décider des surcoûts pour la recherche de livres anciens et du temps requis.
Les sages sont généralement rares et il peut n'y en avoir que quelques-uns dans toute la campagne.

Marin (Rameur, 2 po/mois ; Matelot, 10 po/mois ; Pilote, 150 po/mois ; Capitaine, 250 po/mois) :
Les rameurs manient les avirons des galères et drakkars. Ils se battent comme des hommes normaux, et seulement quand la situation est désespérée.
Les matelots sont des hommes normaux capables de naviguer et de se battre comme des mercenaires si le navire est attaqué.
Un pilote est doué pour convoyer un bateau lors de longs voyages sur les océans. N'importe quel navire sans pilote se perd en perdant de vue la terre.
Un capitaine, nécessaire pour la plupart des navires, a les compétences d'un pilote et connaît les eaux côtières.

Espion (+ de 500 po/mission) : Un espion (généralement un Voleur) peut être engagé pour espionner un groupe dont le personnage veut obtenir des d'informations. L'espion peut soit être un étranger qui tente de rejoindre le groupe ou un membre du groupe qui est rémunéré pour devenir un espion. Le MD doit décider de la durée de la mission, des chances de succès, etc.
La rétribution est fonction des informations recherchées et des précautions éventuelles prises contre l'espionnage.
Il peut y avoir une chance que l'espion trahisse le personnage. La loyauté de l'espion n'est connue que du MD.

Table des Spécialistes

Type	Coût/mois (po)
Alchimiste	1.000
Dresseur	500
Armurier	100
Ingénieur	750
Magicien	+3.000
Sage	+2.000
Rameur	2
Matelot	10
Pilote	150
Capitaine	250
Espion	500*

*Coût par mission.

Compétences Générales

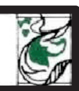
Si vous utilisez les règles optionnelles de *Compétences Générales* présentées au Chapitre 5, chaque personnage spécialiste possède les compétences de sa profession, le dresseur, *dressage* ; l'alchimiste, *alchimie* ; etc.
Le sage a un score d'Intelligence élevé et la plupart de ses compétences seront des *connaissances* et des *sciences*. Puisqu'aucun personnage ne peut avoir toutes les connaissances et compétences scientifiques, chaque sage est différent, spécialisé sur un ensemble de sujets.
L'espion dispose d'une ou plusieurs des compétences suivantes : *Jouer un rôle*, *Écouter*, *Déguisement*, *Lecture labiale*, *Se Cacher* et les facultés de Voleur.

Suivants et Serviteurs d'une Forteresse

Au Chapitre 2, nous avons expliqué comment les personnages, après avoir atteint le niveau Nominal et construit leur forteresse, attirent souvent des suivants qui servent le domaine.
Nous traitons de ce sujet dans le chapitre suivant, « Les Forteresses et les Domaines ».
En plus des suivants, une forteresse dispose généralement de personnel pour l'entretenir. Nous traitons de ce personnel également dans le chapitre suivant.



Chapitre 12 : Les Forteresses et les Domaines



Tout personnage à n'importe quel niveau peut construire une maison, s'il a l'argent pour le faire, mais jusqu'à ce qu'il soit suffisamment expérimenté et connu, il ne peut pas construire de forteresse, une fortification qui lui permettrait d'affirmer son autorité sur la zone environnante.

Traiter avec les Autorités

Lorsque le personnage atteint le niveau Nominal (niveau 9 sauf 8 pour les Petites-Gens), nous supposons qu'il a suffisamment d'expérience et de réputation pour que les seigneurs de la région (rois, princes, etc.) approuvent qu'il devienne un seigneur, ou sont assez prudents et respectueux pour qu'ils ne préfèrent ne pas s'opposer à lui. Les lignes qui suivent décrivent comment les personnages deviennent les seigneurs d'une forteresse.

Clercs

Lorsqu'un Clerc de niveau 9 ou plus décide de construire une forteresse, prendre en compte sa personnalité et son histoire.
Décider si le joueur a interprété son personnage correctement. Si le Clerc a déjà été puni par son ordre clérical, par son patron Immortel, ou s'il a changé d'alignement, l'Ordre du Clerc ne s'impliquera pas dans la construction de la forteresse. En revanche, si le joueur a toujours suivi son alignement et a été d'une grande aide pour son Ordre, ce dernier paiera la moitié du coût de construction ! Si, comme c'est le cas le plus souvent, la situation est quelque part entre ces extrêmes, l'Ordre pourra financer jusqu'à 50% du coût. Le MD décide du montant payé par l'Ordre.

Demi-Humains

Lorsqu'un personnage Nain, Elfe ou Petites-Gens se construit un bastion dans les conditions énoncées dans chaque description de la classe, le clan du personnage l'aidera pour trouver un emplacement.
Ensuite, si le personnage n'a pas la somme nécessaire à la construction, le clan prêtera jusqu'à 50 % du coût.
Si le clan du personnage a une plus petite forteresse que la nouvelle en construction, il y emménagera. Dans le cas contraire, il soutient toujours la construction d'une nouvelle forteresse en transférant jusqu'à 40 % de ses effectif vers la nouvelle. Si jamais la forteresse du personnage est menacée par des ennemis, l'ensemble du clan peut venir en aide et peut, si la menace est sérieuse, demander l'aide d'autres clans. Une armée de monstres hésite souvent à l'idée de déclencher une guerre majeure contre un bastion d'un clan de demi-humains. Le chef politique d'un clan est appelé le Maître de Clan et le chef spirituel est le Gardien de la Relique. Normalement, un Personnage-Joueur ne peut accéder à l'un de ces titres car ils nécessitent beaucoup de travail et de temps pour le clan, n'en laissant aucun pour partir à l'aventure. Le rang le plus élevé normalement atteint par un PJ demi-humain est celui de Chef de Clan. Un Chef de Clan sert le Clan et peut en effet posséder la structure du bastion du Clan mais il n'en contrôle pas les membres. Les races demi-humaines se soucient peu de la politique humaine et les Maîtres de Clan et les Gardiens ne se soucient pas des titres des princes, barons et autres rois humains. Un Chef de Clan PJ, cependant, peut chercher et obtenir un titre (baron, comte, etc.) en représentant le Clan dans ses relations avec les humains.
L'autorisation doit d'abord être obtenue du Maître et du Gardien, mais cela est une pratique courante, surtout si le PJ possède la forteresse.

Druides

Les Druides ne construisent pas de forteresses, n'emploient pas mercenaires et ne recrutent pas de suivants.
Cependant, les Druides établissent le même genre d'autorité sur leur domaine que les autres personnages de niveau Nominal. Les suzerains locaux ignorent la présence des Druides, prétendant qu'ils n'existent pas et les Druides réservent normalement leurs démonstrations d'autorité seulement envers les personnes qui abusent et détruisent les forêts qu'il protège.

Guerriers

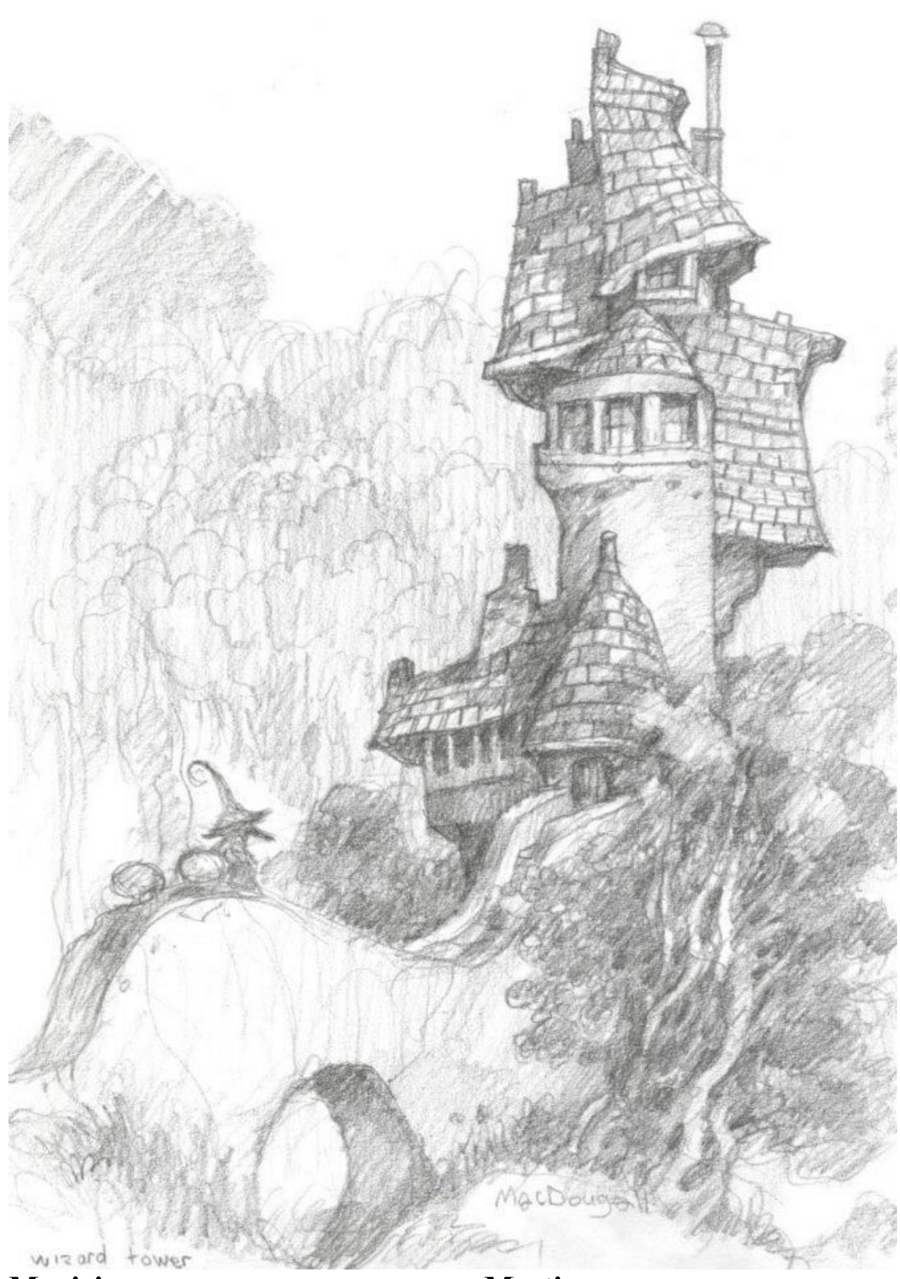
Lorsqu'un Guerrier de niveau 9 ou plus décide construire une forteresse, on suppose que les rumeurs de la grande réputation du personnage ont atteint les oreilles du seigneur de la province ou du pays. Pour aider à gagner la bonne volonté du personnage puissant et de ses amis, le seigneur attribuera probablement un titre officiel au Guerrier. Ce titre est généralement celui de baron. Le PJ a maintenant le droit d'utiliser ce titre de baron (ou baronne, pour les personnages féminins). Dans ce cas, les événements suivants ont lieu :
• Avant ou pendant la construction, le Guerrier est convoqué au fief du seigneur et est officiellement anobli comme baron ou baronne.
• Un Édit de Droit à Régner est dressé, signé par le seigneur et le personnage, et donné au Guerrier comme gage de l'approbation du seigneur et de ses alliés.
• Le Guerrier retourne sur son domaine et y règne. En temps de guerre, le Guerrier doit apporter une aide militaire à son seigneur.
Si le domaine du Guerrier est envahi, le seigneur lui portera assistance, si le Guerrier en fait la demande.
Alternativement, le MD pourrait avoir établi les étapes nécessaires que le Guerrier devrait entreprendre pour se voir attribuer un titre de noblesse dans la campagne.
Il pourrait, pour exemple, devoir servir le seigneur comme commandant pour démontrer sa capacité et sa loyauté, réprimer un certain nombre de révoltes militaires ou d'attaques, ou recevoir l'approbation d'une majorité des autres nobles, etc.
S'il échoue à parvenir à ces fins, le Guerrier ne peut pas posséder de forteresse.





Chapitre 12 : Les Forteresses et les Domaines





Magiciens

Lorsqu'un Magicien atteint le niveau 9 ou plus et construit une tour, le seigneur local produit un édit qui ordonne à quiconque de ne pas interférer avec le Magicien et sa tour. Le Magicien n'a pas à demander la permission ou à obtenir l'approbation des autorités locales. Les Magiciens de haut niveau sont notoirement indépendants et les seigneurs locaux osent rarement s'en faire des ennemis. Si la tour du magicien est attaquée, bien qu'il n'y ait pas d'Édit, le seigneur portera généralement assistance. Cependant, si l'agresseur est un autre magicien, il n'interférera pas pour ne pas se mêler dans les affaires des sorciers.

Mystiques

Lorsqu'un Mystique atteint le niveau 9, il peut décider de bâtir une forteresse appelée cloître. Si le Mystique a eu une bonne et noble carrière, le Grand Abbé de l'Ordre mystique l'aidera. Le Grand Abbé paiera jusqu'à 100% des frais de construction d'un modeste cloître. Le nouveau cloître reste une branche de l'ancien jusqu'à ce que le Mystique atteigne le niveau 13, moment auquel il peut devenir indépendant.
Les Mystiques ne gouvernent pas de terres. Les Mystiques d'un cloître et les mystiques en formation peuvent cultiver les terres des environs pour subvenir à leurs besoins, et peuvent protéger le reste de la région de monstres dangereux. Mais ils n'affirment jamais leur autorité sur les terres environnantes, ni ne portent assistance aux seigneurs locaux.
Les cloîtres existent pour diffuser les connaissances et disciplines mystiques. Même si un cloître est bâti dans une zone dangereuse, il est considéré comme une école et non comme la forteresse d'un seigneur. Pour toutes ces raisons, les seigneurs régionaux n'interfèrent normalement pas dans la vie des Mystiques et leurs cloîtres.

Voleurs

Lorsqu'un voleur atteint le niveau 9 ou plus, pour construire ou acheter un repaire, doit demander l'approbation de la Guilde des Voleurs.
Si une autre Guilde opère dans la zone, l'autorisation peut être refusée.
Cependant, si le personnage choisit une zone pas encore contrôlée, la Guilde des Voleurs aidera en reconnaissant le repaire du personnage comme branche officielle de la Grande Guilde mais aussi en envoyant de nouveaux apprentis pour assister le personnage. Si un groupe de voleurs renégats commence à opérer dans la zone du repaire du personnage sans autorisation, le personnage peut demander le soutien de la Guilde et le recevra probablement.
Les membres de la Guilde des voleurs seront normalement prêts à informer un nouveau Maître Voleur de l'endroit où il peut installer une nouvelle branche de la Guilde. La plupart des villages et les petites villes ne devraient déjà pas avoir de repaires établis, et les grandes cités peuvent avoir une succursale par tranche de 1.000 habitants.
Noter que les voleurs ne sont pas appréciés des citadins ou des seigneurs mais que la Guilde est acceptée de fait. De nombreux aventuriers puissants considèrent les voleurs très utiles lors de leurs aventures et ainsi soutiennent indirectement la Guilde. Les seigneurs évitent de mener des actions contre la Guilde pour ne pas encourir sa colère.

Domaines Indépendants

Si un personnage s'est vu refuser l'autorisation de construire une forteresse en raison de l'échec à répondre aux exigences des seigneurs, il lui reste encore quelques options.



Attendre son Heure

Le personnage peut décider d'attendre et de travailler pour gagner la confiance du seigneur qui lui a refusé l'autorisation. Entre temps, il peut construire une habitation mais ne peut pas l'entourer de murs défensifs, ni employer plus de 50 mercenaires. S'il essaie de construire un mur de défense ou mobilise davantage de troupes, il deviendra l'ennemi du seigneur principal de la région, qui verra en lui une menace immédiate pour le trône. Le seigneur peut décider d'envoyer des troupes contre le PJ, une série d'avertissements avant d'attaquer, ou encore de prendre des mesures plus subtiles pour freiner l'ambitions du PJ, selon les envies du MD.

S'Établir dans la Nature Sauvage

Le personnage peut aussi décider de s'installer dans une région sauvage, aucun seigneur humain ou demi-humain ne revendiquant cette terre.
Là, il construit sa forteresse et commence à régner.
Ce faisant, le PJ déclare son indépendance de son ancien seigneur et établit son propre petit pays. Cela pourrait irriter son ancien seigneur ou au contraire approuver et espérer que l'entreprise du PJ soit un succès pour plus tard signer un traité d'allégeance.
Le PJ peut choisir son propre titre. Cependant, si d'autres domaines sont proches, leurs seigneurs peuvent réagir négativement, en fonction du titre déclaré.
La *Table : Réactions des Seigneurs* donne une probabilité en pourcentage de réaction. Lancer 1d00 pour chaque seigneur PNJ d'un domaine à proximité de celui nouvellement fondé. Si le jet indique une réaction, le seigneur va envoyer à minima des espions et des agents pour recueillir des informations sur le domaine du PJ. Un jet de réaction peut déterminer d'autres actions. Un seigneur ami peut envoyer des ambassadeurs chercher un traité d'alliance . Un seigneur ennemi peut envoyer des bandits ou même une armée. Les actions exactes sont prises par le MD, en fonction de la nature de la campagne et des actions du PJ impliqué.
Garder en tête qu'une zone est comme sauvage parce qu'elle est la propriété d'un monstre (domaine orc ou d'un dragon) et le PJ pourrait se faire des ennemis permanents en s'installant à cet endroit.

Les Titres

Un Guerrier qui suit la procédure normale pour devenir un seigneur de forteresse devient généralement baron. Dans cette section sont détaillés d'autres titres de noblesse, titres auxquels le personnage peut aspirer et avec qui il devra traiter.
Dans votre propre campagne, vous n'êtes pas obligé de limiter l'acquisition de titres de noblesse standards aux seuls Guerriers. Un Voleur se faisant passer pour un Guerrier pourrait suivre le chemin classique (bien qu'il installera probablement un siège secret de la Guilde des Voleurs dans son fief), par exemple.

Titres de Noblesse

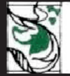
Le seigneur d'un domaine est appelé noble, un membre de la noblesse. Les nobles gagnent normalement leurs titres par octroi d'un membre de la royauté (voir ci-dessous), ou éventuellement d'un autre seigneur étranger (indépendant). Si le PJ possède un domaine au sein d'un royaume existant, alors le titre du PJ est basé sur ce qui suit. Les termes masculin et féminin sont donnés. Tous les titres sont cumulatifs, un roi pourrait être duc, marquis, comte, vicomte et baron. Un seigneur qui perd ou quitte son domaine peut conserver son titre acquis, quel que soit son statut actuel, ses biens, etc.
Un **baron (baronne)** dirige un domaine d'au moins une forteresse et de la population nécessaire à l'entretien qu'on appelle une baronnie. Un baron peut construire des forteresses supplémentaires sur son fief et peut nommer des sénéchaux pour les gérer.
Un **vicomte (vicomtesse)** gouverne une ou plusieurs baronnies, au moins l'une d'elle par l'intermédiaire d'un baron. Le plus grand des domaines n'a pas de nom particulier. Un vicomte peut aussi être baron et donc gouverner directement une baronnie ou choisir de ne pas garder cette responsabilité. Un vicomte ne peut devenir comte qu'en conquérant un domaine. Tout autre méthode pour agrandir ses domaines ne changent pas son titre. Un le vicomte peut nommer des sénéchaux.
Un **comte (comtesse)** est un vicomte qui a conquis d'autres domaines et règne sur au moins domaines. Le plus grand est appelé un comté.
Un comte ne peut devenir marquis qu'en conquérant un autre domaine. Un comte peut nommer des barons et des sénéchaux.
Un **marquis (marquise)** est un comte qui a conquis un ou plusieurs domaines (en plus de ceux nécessaires pour devenir comte).
Si d'autres domaines sont acquis par d'autres moyens, le titre de duc peut être obtenu. Un marquis peut nommer des barons et des sénéchaux.
Un **duc (duchesse)** est un marquis qui a agrandi ses domaines par différents moyens.
Le plus grand domaine s'appelle un duché. Un duc peut nommer des sénéchaux, des barons, des vicomtes, des comtes et des marquis, tant que l'exigence à l'obtention du titre est respectée.

Titres Royaux

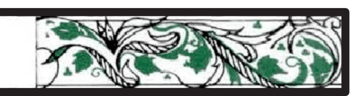
Le terme *royauté* est réservé aux rois et à leurs familles. Tout seigneur royal peut, si vous le souhaitez, se réserver le droit d'accorder des titres de noblesse.
Les définitions suivantes concernent le jeu D&D® et ne correspondent pas précisément aux titres historiques du même nom.
Un **archiduc (archiduchesse)** est un duc qui est parent d'un roi ou d'un empereur, et qui dirige un domaine dans le royaume ou l'empire. Ce domaine s'appelle un grand-duché. Ce titre peut aussi être donné par un empereur à un duc indépendant qui rejoint l'empire, bien que cela soit très rare.
Un **prince (ou une princesse)** est un enfant d'un roi ou d'un empereur, que ce soit par naissance ou adoption. Un prince est généralement un baron, mais il n'a pas besoin être un seigneur de domaine à moins que vous ne le

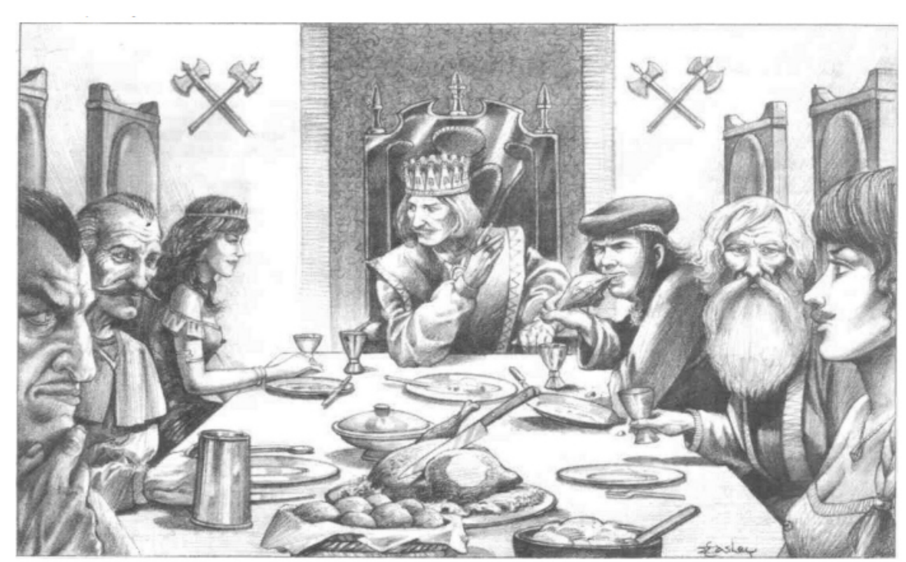
Table : Réactions des Seigneurs

Titre Déclaré	Probabilité en % des Réaction de Seigneur Proches					
	Baron	Vicomte	Comte	Marquis	Duc	Autre
Baron	100	80	60	40	20	10
vicomte	100	90	70	60	30	20
Comte	100	90	80	70	40	20
Marquis	100	90	80	80	50	30
Duc	100	100	90	90	80	50
Archiduc	100	100	100	100	90	80
Autre	100	100	100	100	100	100



Chapitre 12 : Les Forteresses et les Domaines





souhaitiez. Un prince ne peut accorder d'autres titres que si un domaine est gouverné, et les limites du titre lié au domaine. Par exemple, un prince baron ne peut nommer que des sénéchaux. Le domaine d'un prince est appelé une principauté. Un prince héritier est un prince qui héritera d'un royaume à la mort du roi actuel. Un prince impérial est un prince qui héritera d'un empire à la mort de l'empereur.
Un **roi (ou une reine)** est le seigneur d'un grand plus domaine, un royaume. Les petits domaines en son sein sont gouvernés par des archiducs, des ducs ou d'autres seigneurs.
Un **empereur (ou impératrice)** est le seigneur d'un groupe de domaines indépendants, chacun gouverné par un roi, une reine, un archiduc, un duc ou un seigneur de rang inférieur. Ce domaine s'appelle un empire.
Pour les royaumes et les empires, une définition exacte ne peut pas être donné tant les types varient.
Un groupe de duchés peut constituer une principauté pouvant faire partie d'un royaume, et tous peuvent collectivement faire partie d'un empire.

Formules d'Adresse

Les termes suivants sont utilisés pour s'adresser à tout seigneur dans un cadre formel ou social :
Baron, Vicomte, Comte ou Marquis :
« Votre Seigneurie »
Duc ou Archiduc : « Votre Grâce »
Prince : « Votre Altesse »
Prince Héritier :
« Votre Altesse Royale »
Prince/Princesse Impériale :
« Votre Altesse Impériale »
Roi/Reine : « Votre Majesté »
Empereur/Impératrice :
« Votre Majesté Impériale »
D'autres titres sont aussi utilisés pour s'adresser à d'autres personnes importantes. Par exemple, un chevalier est appelé « Mon Seigneur » ou « Sire ». Vous pouvez ajouter d'autres titres si vous le souhaitez.
Une personne royale (archiduc ou supérieur) utilise généralement le « nous » royal qui représente à la fois le seigneur et son fief.

Processus de Construction

Une fois obtenue l'autorisation de bâtir une forteresse (ou dans le cas du Magicien qui s'octroie ce droit), le PJ doit d'abord nettoyer la zone des monstres. La zone constitue un hexagone de carte, ou un carré de 12 km. Le personnage pénètre dans la zone avec une force armée et se bat ou négocie avec tous les monstres de la région.
Une zone est considérée comme dégagée lorsque tous les monstres ont été tués, chassés ou contraints (par des pots-de-vin, des menaces, ou des accords de défense mutuelle) de laisser tranquilles les sujets du PJ.
Remarque : La faune locale n'est pas considérée « monstres ». Le PJ devra se débarrasser de tout monstre qui tue les hommes (dragon par exemple) mais n'a pas à détruire tous les animaux de la région, même si certains peuvent être dangereux lorsqu'ils sont menacés (les ours par exemple).
Lorsque la zone est dégagée, le joueur dessine une carte complète de la place forte qu'il veut construire, en utilisant les détails donnés sur la *Table des Fortifications*. Une fois que le MD a examiné et approuvé les plans (suggérant parfois des changements), le PJ doit trouver et embaucher un ingénieur, et, si le PJ a l'argent, la construction peut débuter.

Plans de la Forteresse

La plupart des personnages construiront des forteresses qui ressemblent aux châteaux médiévaux : une série de petits bâtiments entourés d'une enceinte en pierre. La totalité du complexe est construite de manière à pouvoir ajouter des murs de défense et des bâtiments supplémentaires à l'intérieur du mur d'enceinte.
Les éléments classiques que l'on trouve dans une place forte sont le *donjon*, un édifice fortifié défensif où la défense peut se retirer si les murs d'enceinte sont percés, les *baraquements* pour loger les soldats, le *manoir*, la maison pour le personnage, sa famille et ses serviteurs, et des *murs de défenses*, avec une *tour* et une *guérite*. Une forteresse peut facilement coûter plus de 250.000 po !
Lors de la conception des plans de forteresse, l'architecte doit tenir compte de l'épaisseur des murs. Les murs extérieurs d'une forteresse ont environ 3 mètres d'épaisseur, les murs de la tour et de la guérite environ 1.5 mètre, et les murs des maisons en pierre environ 30 à 60 cm.

Coûts et Durées

Coûts

La *Table des Fortifications* indique les coûts et les caractéristiques des différents éléments de constructions constituant une forteresse.
Les coûts des structures typiques sont des moyennes pour du gros-œuvre se déroulant à l'écart de zones fortement peuplées. La plupart des PJ sont autorisés à bâtir leurs forteresses dans des régions instables et pas encore régentées. Les Magiciens, quant à eux, bâtissent là où ils veulent.
Les coûts indiqués comprennent les frais pour payer, nourrir et loger les ouvriers mais n'incluent pas le salaire des ingénieurs embauchés pour superviser le chantier. Le MD peut arrondir les coûts par souci de simplification.
Remarque Importante : Ces coûts peuvent être utilisés pour des structures autres que des forteresses. Par exemple, un Guerrier de niveau 5 pourrait vouloir dépenser une partie



de son trésor durement gagné dans une maison de ville et peut utiliser la *Table des Fortifications* pour choisir et acheter le type de logement qu'il souhaite.
Le MD peut modifier les coûts selon des conditions et contextes différents. Une ville minière naine à proximité pourrait fournir beaucoup de maçonnerie à moindre coût par exemple. Plus important encore, les constructions en zone déjà gouvernée, fortement peuplée et à proximité d'une ville ou d'une grande cité, coûtent beaucoup moins chères. Dans les zones habitées, les constructions en pierre coûtent environ 40% des coûts indiqués et celles en bois environ 20%.

Durée du Chantier

Le temps nécessaire à la construction est d'un jour par tranche de 500 po dépensée. Cela suppose que le terrain a déjà été défriché, préparé et que tout le matériel est à disposition. Pour chaque tranche de 100.000 po, un ingénieur doit être recruté.

Notes Explicatives de la Table

Détails de Construction : La plupart de ces termes sont explicites mais vous pouvez consulter la colonne « Description » tout à droite pour plus de détails si le terme vous est inconnu.
Coût (po) : C'est le coût en pièces d'or. Ne pas oublier qu'il s'agit du coût en zone reculée, dans les zones fortement peuplées, la pierre est 40% du prix indiqué et le bois est de 20 %.
Cependant, les zones peuplées ont déjà des seigneurs qui normalement ne permettront pas aux PJ de bâtir des forteresses. Les PJ sont normalement limités à la construction de petites structures aux défenses limitées.
CA : Deux classes d'armure sont données. À gauche, la classe d'armure est efficace contre les tirs de projectiles et celle de droite contre les attaques de mêlée. À titre d'exemple, la guérite (-4/6) a une CA de -4 contre les balistes, catapultes et autres, mais seulement une CA de 6 contre les béliers.
PV : Points de vie. Se rappeler qu'une épée ordinaire ne peut pas abimer un bâtiment. Consulter la *Table : Engins de Siège* au Chapitre 9 pour les armes efficaces contre les bâtiments.
+VB (Machine de Guerre) : C'est le bonus à la VB d'une force militaire à l'intérieur. Lors de l'utilisation des règles de combat de masse la *Machine de Guerre*, les bonus à la VB ne s'appliquent qu'à la force de défense et seulement si cette force demeure à l'intérieur des fortifications. Noter que ces bonus remplacent le bonus standard de + 50 pour une fortification (voir la *Machine de Siège* pour plus de détails).
Description : Cette colonne donne des informations supplémentaires sur l'élément de construction, notamment les dimensions.

Notes sur les Détails des Constructions

Meurtrière : Il s'agit d'une fenêtre défensive construite sur une tour, une guérite, un donjon, des constructions en pierre ou en bois et même dans les corridors d'un donjon.
Un archer tirant à travers obtient le bonus de défense mais n'a qu'un champ de tir de 60°.
Barbacane : L'entrée standard d'un château. Ses murs sont en pierre de 75 cm d'épaisseur.
Créneaux : Ils prennent place au-dessus des murs de la forteresse. La CA est pour le rempart lui-même (lorsqu'il est attaqué par l'artillerie, par exemple) et ne s'applique pas aux défenseurs qui se tiennent derrière mais le MD peut utiliser les règles optionnelles de couverture pour donner aux défenseurs un bonus à la CA (voir Chapitre 8).
Bâtiment, Pierre : Il s'agit d'une habitation standard sur deux étages en pierre. Le prix comprend les murs intérieurs, les portes, les escaliers, les planchers et un toit en bois standards. Les murs extérieurs sont en pierre de 30 cm. Les murs extérieurs peuvent être agencés comme selon les souhaits : 9 mètres sur 12 est le plus pratique et le plus courant pour les habitations, tandis que 6 mètres sur 18 est très pratique pour les ateliers, hangars et dortoirs. Les murs intérieurs et les portes peuvent être agencé comme bon vous semble. Deux ou plusieurs de ces bâtiments peuvent être bâtis ensemble et les considérer alors comme une construction continue si un PJ le souhaite. Quand deux bâtiments en pierre sont mitoyens, leurs bonus de VB ne s'additionnent pas.
Bâtiment, Bois : Ces bâtiments sont des mêmes dimensions que ceux en pierre et suivent les mêmes règles d'agencement pour former un seul bâtiment. Un bâtiment en bois ne peut être combiné qu'avec un autre du même matériau. S'il est placé à côté d'un bâtiment en pierre, les deux sont considérés comme des structures distinctes.
Porte Extérieure (fer ou pierre) : Cette porte est normalement placée à l'entrée des donjons et des bâtiments en pierre afin de les rendre plus défendable.
Porte, Intérieur (bois, renforcé, fer/ pierre, secret) : Les donjons, bâtiments en pierre et construction en bois viennent avec des portes intérieures et extérieures en bois. Ces portes peuvent être améliorées pour les renforcer avec du fer ou de la pierre en payant un surcoût. Il n'est pas nécessaire de renforcer toutes les portes. Les autres types de construction (comme les guérites et les salles de donjon) ne comprennent pas de portes intérieures et leurs coûts doivent être ajoutés.
Pont-levis : C'est une plate-forme en bois qui se lève et s'abaisse par un dispositif à manivelle.
Couloirs de Donjon : Ce sont les coûts pour la construction de donjons. Vous pouvez également utiliser ce coût indiqué pour les couloirs de donjon pour les passages secrets à travers les murs du château.
Plancher, Amélioré (bois noble, dalle, carrelage) : C'est un détail de finition et n'a aucun effet sur la défense de la forteresse. Des sols améliorés rendre le bâtiment plus beau, ce qui est une bonne tactique pour impressionner les visiteurs, montrer sa puissance financière, etc.
Portail en Bois : Il s'agit de l'entrée standard des murs en bois. Les murs en pierre comprennent normalement une guérite ou une barbacane complète. La porte en bois se compose de deux grandes portes avec des barres de renfort qui permettent aux défenseurs d'empêcher l'intrusion des attaquants.
Porte Principale : C'est la porte d'entrée standard des murs de pierre. Elle se compose d'un bâtiment avec un passage à travers elle. La face extérieure du passage est barrée par une herse, tandis que le la face intérieure du passage est gardée par une porte en bois. L'ajout d'un pont-levis à l'extérieur et de deux tours flanquant la porte constitue une barbacane.
Donjon de Garde, Carré : C'est le cœur d'une forteresse. Un lourd édifice en pierre qui est le dernier refuge lorsque les murs sont percés. Un donjon est massif, 18 mètres de côté par 24 de haut. Dans une petite forteresse, le donjon est aussi la maison du seigneur alors que dans un

plus grand complexe, il est utilisé principalement pour le stockage et éventuellement pour le logement des troupes lorsque la forteresse est attaquée.
Douves, Non Comblées ou Comblées : Il s'agit d'une fosse défensive. Certaines ne sont que des fosses en terre qui rendent difficile l'accès des murs aux envahisseurs, tandis que d'autres sont remplies d'eau ou de boue pour augmenter encore la difficulté.
Toit, Amélioré : Comme les planchers améliorés, ce sont des améliorations cosmétiques conçues pour démontrer la richesse du propriétaire. Cependant, les toits de tuiles ne brûle pas, ce qui leur donne un avantage défensif lors d'un siège.
Murs Coulissants : Ce sont des structures construites par des architectes malins pour permettre des échappées rapides, piéger des donjons ou rendre confus les envahisseurs.
Volets (fenêtre) : Sauf sous des climats très tempérés, toutes les fenêtres extérieures des bâtiments sont normalement munies de volets pour protéger du vent et des intempéries.
Escaliers, Améliorés (bois fin ou pierre) : Il s'agit une amélioration cosmétique, comme les planchers et les toits.
Tour (Bastion, Round I, Round II) : Il s'agit d'une tour défensive normalement contiguë à un mur. Ce n'est pas la même chose qu'une tour de sorcier.
Porte Piégée : Il s'agit d'un piège classique réalisé par des individus mal intentionnés. Une trappe est souvent placée devant le trône, afin d'envoyer directement les intrus dans les oubliettes sans avoir à se lever.
Le coût d'une trappe comprend le coût d'un seul déclencheur. Une trappe mesure environ 3 mètres carrés et coute deux fois le prix d'une porte intérieure ordinaire du même type de matériau (c'est-à-dire qu'une trappe en fer coûte 100 po). Pour chaque 3 mètres carrés supplémentaires, ajouter à nouveau ce coût de base.
Remparts (château, bois) : Ce sont des murs d'enceinte entourant forteresses et autres fortifications. Un architecte peut doubler la largeur d'un mur en pierre en doublant son prix et les bonus de VB s'additionnent. De plus, un architecte peut concevoir plusieurs ensembles de murs, chacun à l'intérieur du suivant, appelés murs-rideaux, et les bonus de VB s'additionnent.
Fenêtre (ouverte ou barrée) : Ce sont des ouvertures laissées sur les côtés des habitations pour laisser entrer l'air et la lumière.

Table des Fortifications

Gros-Oeuvre	Coût	CA	PV	VB	Description
Barbacane	37.000	-4(6)	700	+14	Deux tourelles (9x6m) + une guérite
Créneaux	500	-4(6)	50	+1	Parapet à créneaux 27m de long
Bâtiment, Bois	1.500*	-4(6)	40	+2	Deux étages (36m de murs, portes, escaliers, sol, toit)
Bâtiment, Pierre	3.000	-4(6)	60	+6	Deux étages (36m de murs, portes, escaliers, sol, toit)
Porte Extérieure	100	-10(2)	35	-	Renforcée
Pont-levis	250	-4(8)	50	-	Renforcée
Couloir de Donjon	500**	-	-	-	3x3m
Portail en Bois	1.000	-8(2)	100	-	Renforcée
Porte Principale	6.500*	-4(6)	550t	+11	En pierre
Donjon de Garde	75.000*	-4(6)	2.500	+50	En pierre
Douves Vides	400	-	-	+16	Fossé (3m de profondeur, 6 de large, 27 de long)
Douves Remplies	800	-	-	+32	Canal (3m de profondeur, 6 de large, 27 de long)
Tour, Bastion	9.000	-4(6)	300	+6	En pierre, demi-rond (9x9m)
Tour, Ronde I	30.000	-4(6)	350	+7	Large tour en pierre (9x9)
Tour, Ronde II	15.000	-4(6)	250	+5	Tour étroite en pierre (9x9
Rempart en Pierre	5.000	-4(6)	500	+10	En pierre, si brèche: +1BR/3m
Remparts en Bois	1.000	-4(6)	300	+5	Enceinte en bois de 30m
Fenêtre Ouverte	10	-12(0)	-	-	1x0.3m
Fenêtre Barrée	20	-15(0)	-	-	1x0.3m

Éléments de Finition	Coût	PV	Description
Meurtrière	10tt	-	Angle de visée limité
Porte intérieure en Bois	10	10	Porte de bâtiment standard
Porte Intérieure Renforcée	20tt	25	Porte renforcée de bâtiment standard
Porte Intérieure en Fer/Pierre	50	35	Porte en fer ou en pierre de bâtiment standard
Porte secrète	x5	-	Porte secrète de bâtiment standard
Plancher Amélioré en Bois	40	25	Le coût est pour 3m2
Plancher Amélioré en Dalle	100tt	25	Le coût est pour 3m2
Plancher Amélioré en Carrelage	100tt	25	Le coût est pour 3m2
Toit Amélioré		25	Coûts identiques aux différents planchers
Mur Coulissant	1.000	25	3x3m
Volet	5tt	10	
Escalier Amélioré en Bois	20	30	1m de large, 3m de montée
Escalier Amélioré en Pierre	60tt	75	1m de large, 3m de montée
Porte Piégée	x2	-	x2 coût de la porte

*Ce prix comprend et assume les toitures, murs intérieurs, portes et escaliers de construction en bois standard (15 points de dégâts pour faire une brèche).
** Ces prix incluent le creusement et les fondations jusqu'à 15m de profondeur. Doubler les coûts indiqués par tranche de 15m avec une profondeur maximale de 5 fois.
t: Ces points de vie peuvent être divisés en différents éléments de cette fortification.
tt: Ceux-ci, ainsi que les murs intérieurs et le mobilier modeste, peuvent faire partie de la conception du bâtiment en ajoutant 25 % au coût de la structure de base ; chaque type d'article ajoute 25% (donc un bâtiment en pierre doté de portes renforcées, de sols carrelés, d'un toit en bois précieux, d'escaliers en pierre, de volets sur toutes les fenêtres et un mobilier décent coûterait 7.500 po au lieu de 3.000.

Suivants de la Forteresse

Lorsqu'un PJ de niveau 9 ou supérieur construit une forteresse, il est souvent rejoint par des troupes et des serviteurs pour entretenir la forteresse. Le type et le nombre varient selon sa classe de personnage.

Clercs

Une fois qu'un Clerc a construit une forteresse approuvée par son Ordre clérical (voir la description de la classe de clerc au Chapitre 2), 1d6 x 50 (50- 300) soldats viennent aider le Clerc. Ils sont tous du même alignement que lui. La plupart sont des hommes communs épaulés de guerriers allant jusqu'au niveau 3. Contrairement aux mercenaires, ils n'ont pas besoin d'être payés et ne font jamais de jet de Moral (score de Moral de 12).
La composition exacte (nombre d'archers, de cavaliers, etc.) et l'armement sont laissés au choix du MD.
En plus des troupes, la forteresse attire d'autres clercs de bas niveau pour servir l'Ordre et envoyés par lui. 1d6 clercs si le personnage a été bien joué, aucun si le clerc n'pas respecté son alignement. Ces clercs sont de niveau 1à 3 et du même alignement.

Demi-Humains

Quand un demi-humain construit un bastion, il est aidé par son Clan. Si aucun bastion n'existe pour ce Clan, tous les membres (1d6 x 30 PNJ de niveau 1 de la même classe) emménagent et aident à défendre le bastion, sans coût pour le personnage. Ils patrouillent souvent sur le domaine mais ne s'occupent pas des monstres. Pour cette tâche, le PJ doit engager des mercenaires. Un demi-humain ne peut embaucher que des mercenaires de la même race.
Un traitement bon et équitable attire généralement plus de PNJ (éventuellement d'autres clans, en tant qu'alliés), mais des querelles familiales peuvent survenir, souvent pour des raisons insignifiantes. Une querelle peut entraîner un manque temporaire de soutien du clan, qui peut être restauré par des excuses, peut-être par un mariage politique, ou par une grande fête pour apaiser le ressentiment. Les querelles sont mises de côté immédiatement en cas de menace réelle venant de l'extérieur mais reprennent rapidement après que le danger est écarté.
Noter que le propriétaire d'un bastion ne devient pas automatiquement Chef de Clan et si c'est le souhait du PJ, ce devrait être un prétexte à bien des aventures durant la campagne.

Druides

Les Druides ne construisent pas de forteresses et ne gagnent donc aucun suivant.

Guerriers

Une fois qu'un Guerrier devient baron, jusqu'à 50 hommes et quelques Guerriers de niveaux 1 à 3 viennent postuler pour un emploi et un entrainement. Ces PNJ peuvent être de n'importe quel alignement.
Si embauchés, ils travaillent contre rémunération et doivent être payés selon les standards des mercenaires, comme décrit dans le Chapitre 11 sous « Mercenaires ». Le Guerrier nouvellement anobli n'aura pas à chercher trop loin pour recruter des troupes même si ce n'est pas gratuit contrairement aux clercs et aux demi-humains.

Magiciens

Lorsqu'un Magicien bâtit sa tour, jusqu'à six magiciens de niveaux 1 à 3 de tout alignement viennent chercher une formation. Jusqu'à 12 hommes communs viendront aussi, dans le but de devenir apprenti magicien. Leurs scores d'intelligence sont souvent au-dessus de la moyenne mais la plupart se décourageront et abandonneront après 1d6 mois.

Mystiques

Un Mystique qui fonde son propre cloître sera rejoint par 1d2 x 10 mystiques de niveau 1 et 1d6 x 30 hommes communs qui veulent devenir disciples. Le PJ Mystique met en place une école autosuffisante, les disciples travaillent aux champs ou à l'artisanat afin de subvenir aux besoins du cloître. Il peut y avoir une rotation des disciples. Chaque année 80% des effectifs repartent frustrés ou sont renvoyés faute d'aptitude suffisante et 1d6 x 20 hommes communs viennent les remplacer. Il s'écoule généralement deux ans de jeu pour qu'un disciple devienne un mystique de 1er niveau.

Voleurs

Lorsqu'un Voleur construit un repaire, il est rejoint par 2d6 apprentis voleurs de niveau 1, envoyés par la Guilde des Voleurs. Ceux-ci peuvent être de n'importe quel alignement et sont généralement, mais pas toujours, fidèles. Au moins l'un d'entre eux est un espion de la Guilde la plus proche, envoyé pour suivre l'évolution du personnage. Le MD décide des revenus gagnés par le personnage grâce aux larcins de ses subordonnés.

Autres Suivants de la Forteresse

Nous vous avons présenté ci-dessus les suivants qui rejoignent « automatiquement » le PJ à la construction de la forteresse. S'il en veut davantage, il doit recruter des mercenaires et des spécialistes (Consulter le Chapitre 11).

Personnel de la Forteresse

Chaque forteresse est entretenue par le travail du « personnel ». Son nombre varie considérablement selon le titre du seigneur, la taille de la forteresse, etc. Les détails suivants s'appliquent à une forteresse moyenne.
Le personnel est composé de race identique au PJ, un personnel de diverses races finirait par causer des problèmes. Le seigneur peut garder des troupes (troupes de garnison) dans une forteresse, mais là encore, des problèmes (combats entre elles, altercations) surviendront si elles sont de races différentes.

Suivants et Serviteurs

Le seigneur est directement servi par des suivants et serviteurs dans sa forteresse. Vous êtes déjà familier de l'idée de suivants. Cependant certains suivants de forteresse sont des spécialistes loyaux envers le PJ malgré leur faible rémunération ou des subordonnés issus de la petite noblesse qui ont décidé de le servir car ils l'admirent. Les suivants de forteresse ne sont jamais relégués aux tâches subalternes.
Un serviteur est un employé particulièrement loyal ou un artisan qui a souvent obtenu sa profession par héritage. Les divers types de serviteurs communs incluent l'armurier, le barbier, le charpentier, le

caviste (sommelier), le cuisinier, le laitier, le fauconnier, le forestier, le jardinier, le palefrenier, le chenil, le meunier, le potier, le volailler, le forgeron, le tailleur de pierre, et le tisserand. Lorsqu'un serviteur n'est pas répertorié sur la *Table des Spécialistes* du Chapitre 11, il reçoit 5 pièces d'or par mois, plus le gîte et le couvert.
Si le PJ aime particulièrement un serviteur, ou qu'il est exceptionnellement habile, le PJ souhaitera peut-être le payer davantage pour ses services.

Paysans

La plupart des taches laborieuse sont effectuées par des paysans voisins de la forteresse.
Ces paysans travaillent sans salaire, c'est leur devoir envers leur seigneur. Les domestiques, bergers et beaucoup d'autres sont formés et nourris mais ne sont pas logés, sauf en temps de guerre ou de siège.
Le nombre de paysans disponibles est fonction de la population totale. En moyenne, chaque famille paysanne se compose de 5 personnes et 5% des paysans sont à disposition pour servir le seigneur.
Par exemple, dans une baronnie de 100 familles (500 personnes), le baron a 25 serviteurs. Si des visiteurs viennent, 5% de paysans supplémentaires peuvent servir temporairement si besoin. Dans de grands domaines, il n'y a pas nécessité de recourir au service des 5% de paysans en permanence, sauf pendant les tournois.

Conseillers et Officiels

La plupart des seigneurs ont des conseillers pour gérer les affaires courantes du domaine et de la forteresse, et conseiller le seigneur au besoin.
Les conseillers les plus communs sont l'artilleur, l'aumônier, l'ingénieur, le connétable, le capitaine de la garde, le héraut, le magiste, le magistrat, le trésorier, le sage, le sénéchal et l'intendant.
D'autres officiels peuvent être nécessaires à la bonne gestion d'une forteresse ou d'un domaine, notamment l'huissier, le chambellan, l'écuyer, le maréchal, le prévôt, le shérif et le gardien.
Lorsque les coûts ne sont pas indiqués, l'officiel est payé 5 po/mois.



Un **artilleur** (750 po/mois) est un serviteur de la forteresse dont la spécialité est les armes de siège. C'est généralement un Guerrier de niveau 3 à 5 qui conseille le seigneur sur certains détails militaires.

Un **huissier** est un fonctionnaire subalterne chargé d'une partie de la place forte (donjon, murailles, tour, etc.). Il est subordonné au plus haut fonctionnaire qui s'occupe du domaine. Par exemple, l'huissier des murs répond au connétable.

Un **connétable** (2.000 po/mois) est un important serviteur de la forteresse qui est responsable de tous aspects militaires de la place forte, à la fois offensifs et défensifs.

Le connétable est généralement un Guerrier de niveau 5-9. Il ne répond qu'au seigneur, ou au sénéchal lorsque le seigneur n'est pas présent.

Le **chambellan** supervise le nettoyage et le personnel de restauration. Il est subordonné au chef intendant.

L'**aumônier** (500 po/mois) est le premier clerc de la forteresse et peut-être du domaine. Ce titre s'ajoute au titre normal du clerc. Son coût est relativement faible dû fait que 10 % de tous les revenus du domaine doivent être versés à l'Ordre du clerc le plus important de la région. Si cette dîme n'est pas payé, l'aumônier ne servira pas.

Un **ingénieur** (750 po/mois) est un suivant expert dans la construction de routes, de douves, de bâtiments, de remparts, etc. Si le PJ veut améliorer son domaine avec ce type d'infrastructures, il doit employer un ingénieur. L'ingénieur rend compte au sénéchal.

Un **écuyer** est chargé des soins et de l'alimentation des chevaux et des autres animaux. Il surveille les palefreniers et les garçons d'écurie. Un écuyer est l'équivalent d'un huissier des écuries. Il est subordonné à l'intendant en chef.

Le **capitaine de la garde** (+4.000 po/mois) commande la garde personnelle du seigneur, les postes de guet à l'intérieur de la forteresse, et est responsable de la sécurité du seigneur et du trésor. Le capitaine de la garde est généralement un Guerrier de niveau 9 ou supérieur.
Le capitaine de la garde est subordonné au connétable.

Un **héraut** (300-500 po/mois) est un serviteur qui connaît les armoiries, les signes, les symboles, et les sceaux de la plupart ou des domaines proches et lointains. Le héraut fait également des annonces, à la fois dans la cour et autour de la forteresse. Le héraut connait également les exigences de l'honneur et de la chevalerie et conseille le seigneur si besoin. Le héraut est un subordonné à l'intendant en chef.

Un **magiste** (+3.000 po/mois) est un Magicien de 9ème niveau ou plus qui est responsable de la magie dans la forteresse, y compris pour la défense. Au fur et à mesure que le magiste gagne des niveaux, il peut exiger un salaire égal à 250 po/niveau. Une tour peut lui être attribuée, partageant son temps entre son domicile et la forteresse. C'est peut-être aussi un PNJ (ou PJ) recruté qui vit en permanence dans la forteresse. Le magiste est subordonné au PJ et ne répond à personne d'autre, pas même au sénéchal.

Le **magistrat en chef** (2.000 po/mois) est un juge de la loi locale, agissant pour le compte du seigneur. Le magistrat applique aussi les lois émises par le suzerain (le cas échéant) et en avise le PJ. Le magistrat supervise les shérifs et les autres magistrats. Le magistrat en chef est un subalterne direct du PJ au pouvoir et du sénéchal lorsque le PJ est loin de la forteresse. Un simple magistrat se déplace dans les villes du domaine agissant comme juge pour les paysans. Il est subordonné au magistrat en chef.

Un **maréchal** est un Guerrier vieillissant embauché pour l'entrainement des troupes et de la garde.
Il est subordonné au connétable.

Un **prévôt** est un collecteur d'impôts. Il est subordonné au trésorier.

Un **trésorier** (500 po/mois) est un comptable, responsable du registre des impôts, de la dîme, des dons, etc.

Un **sage** (2.000 po/mois) est un spécialiste du savoir et des connaissances obscures.

Un **sénéchal** (4.000 po/mois) est la personne la plus importante dans un fief, à l'exception du seigneur. Le sénéchal est nommé par le seigneur et est responsable de tout ce que ce dernier ne veut pas gérer. Le sénéchal est le seigneur quand il est absent. Il ne répond qu'au seigneur.

Un **shérif** est responsable de la loi, de la répression, des arrestations et des enquêtes. (Puis sont traduits devant un magistrat pour jugement.) Le shérif est un subalterne du magistrat en chef.

L'**intendant en chef** (1.000 po/mois) est responsable de toutes les affaires courantes de la forteresse comme la cuisine, le nettoyage, etc.

Un **gardien** est une personne chargée de la protection d'une partie du domaine. Il est subordonné au connétable.

Postes Spéciaux

Lorsqu'un seigneur est le lige d'autres seigneurs (comtes et plus hauts), les vassaux peuvent envoyer leurs fils et filles au lige comme serviteurs et pour l'entraînement.

Un **écuyer** est le fils d'un noble, qui agit comme un serviteur tout en étant entraîné comme Guerrier. Lorsque le PJ acquiert le titre de comte, les petits vassaux de son domaine lui envoie 1d6 écuyers. Les écuyers deviennent des Guerriers de niveau 1 après 6 mois d'entraînement puis gagnent au moins 1 niveau d'expérience par an. La formation d'un écuyer est terminée lorsqu'il atteint le 5ème niveau. Il rentre alors chez lui et est généralement remplacé par un autre écuyer novice. Les chevaliers ont généralement 1 à 3 écuyers qui leur sont assignés.

Une **dame d'honneur** est la fille d'un noble vassal, agissant comme une servante mais souvent en fait à la recherche d'un mari. De 1 à 4 dames d'honneur seront envoyées à une PJ comtesse uniquement ou s'il est déjà marié.
La femme ou la fille adulte du PJ peuvent être envoyées comme dames d'honneur. Les dames d'honneur sont formées et surveillées de près par la Mère Supérieure de la forteresse.

Après l'Achèvement de la Construction

Toutes les zones nettoyées resteront exemptes de monstres tant qu'il y a des patrouilles. Celles-ci peuvent s'éloigner jusqu'à 36 km de la forteresse, mais de la jungle, des marécages ou des montagnes nécessitent la construction de garnison tous les 12 km pour garder la zone sans danger. Des territoires nouveaux peuvent être défrichés et colonisés.
Les colons peuvent être attirés vers les zones défrichées si le seigneur dépense de l'argent pour des infrastructures (auberges, moulins, chantiers navals, etc.) et le fait également savoir. Les coûts et le nombre de colons qui s'installent la région sont à la discrétion du MD. Les colons payent des impôts pour le soutien, la protection, etc., sur la base des règles des « Revenus du Domaine » présentées plus tard dans ce chapitre.

Le Domaine

Un territoire que l'on possède et qu'on gouverne, est appelé un domaine. Il peut être de toute taille et le seigneur être un PJ ou un PNJ. Un domaine peut être une petite tour sur un acre de terrain ou un puissant empire avec des milliers de sujets. Tous les territoires où sont bâties les forteresses humaines et demi-humaines sont appelés *domaines*.
La plupart des domaines font partie d'autres plus vastes. Le seigneur du domaine prête généralement serment d'assistance et de fidélité à un seigneur supérieur. Le plus petit des domaines s'appelle une baronnie. Un domaine plus étendu, comprenant deux ou

plusieurs baronnies, peut avoir plusieurs noms (comté, duché, royaume, etc.).

Informations de Base

Lorsqu'un domaine est établi, le MD doit déterminer les détails de sa taille, de son emplacement, de sa population et de ses ressources. Ensuite, il pourra déterminer le revenu du domaine. Des changements de population, des revenus, etc. sont vérifiés *une fois par mois* (temps dans le jeu).

1. Taille : Les nouveaux domaines couvrent généralement 39 km (1 hexagone de carte). Un domaine plus grand est une possibilité mais un PJ devrait démarrer avec cela.

2. Emplacement : Chaque hexagone de carte est des trois types de base :
Civilisé : Terres peuplées depuis longtemps
Sauvage : Terres inhabitées
Frontalier : À la frontière des deux.

Le MD décide du type de chaque hexagone de terrain.

Lorsque vous créez une carte hexagonale, les conseils suivants peuvent être utilisés pour déterminer le type de chaque hexagone en fonction du terrain :
Colonisé : Civilisé ou Frontalier
Dégagé, Prairie, Colline, Rivière ou Bois : Tout Type
Montagne : Sauvage ou Frontalier (ou Civilisé si présence d'une forteresse naine)
Jungle ou Marécage : Frontalier ou Sauvage
Désert : Frontalier ou Sauvage. Cependant, une oasis peut être de tout type
Océan : Sauvage (surface) ou tout type (sous-marin)

Suivre les conseils suivants en se basant sur l'emplacement des villes, sauf si contraintes de terrain :

•Chaque Clan demi-humain est considéré comme civilisé, quelle que soit l'importance de sa population.
•Toute zone entre 1 et 6 hexagones d'une ville ou d'une grande ville (voir Chapitre 17) est civilisée.
•Toute zone éloignée de 1 à 3 hexagones d'une zone civilisée est une région frontalière.
•Toutes les autres zones au-delà sont sauvages.

Ce sont des conseils et le MD n'est pas obligé de se limiter aux distances indiquées. Une zone peut ne contenir aucune cité, ni ville, et pourtant être considérée comme « civilisée ».

3. Population : Les familles de paysans sont nécessaires au domaine pour coloniser et tirer un revenu du territoire. En moyenne, chaque famille paysanne compte cinq membres productifs.
Le « nombre de départ » standard de familles de paysans présents varie selon le type d'hexagone de la carte :
Civilisé : 500 à 5.000 familles par hexagone
Frontalier : 200 à 1.200 familles par hexagone
Sauvage : 10 à 100 familles par hexagone.

Chaque mois la population augmente ou diminue d'elle-même en fonction du nombre de familles présentes :

Familles	Croissance
1-100	25%
201-300	20%
301-400	10%
401-500	5%
+500	1-5%

De plus, tout hexagone peut gagner ou perdre 1 à 10 familles par mois pour diverses raisons (accidents, météo, bonnes ou mauvaises récoltes, etc.).

4. Ressources du Domaine : Chaque domaine exploite des ressources naturelles, qu'elles soient animales, végétales, forestières ou minières. Le type exact varie largement. Les paysans utilisent et fournissent des ressources et le seigneur en tire des revenus fiscaux.

Tout d'abord, choisir ou déterminer au hasard (en utilisant 1d10) la quantité de ressources du domaine. Pour les domaines de plus de 1 hexagone, déterminer la quantité de ressources pour chaque.

d10	Nombre de Ressources
1	1 ressource
2-7	2 ressources
8-9	3 ressources
10	4 ressources

Ensuite, choisir ou déterminer au hasard (en utilisant 1d10) le type de ressource.
Si vous choisissez, prendre en compte l'emplacement du domaine et le terrain.
Par exemple, un désert contient très peu de ressources végétales.

d10	Type de Ressource
1-3	Animale*
4-8	Végétale**
9-10	Minérale***

* produits laitiers, graisses et huiles, poissons, volailles, fourrures, troupeaux, abeilles (miel et cire), chevaux, ivoire.
** produits de la ferme, denrées alimentaires, huile, fourrage, bois, papier, vin.
*** cuivre, argent, or, platine, fer, plomb, étain, pierres précieuses, goudron et huile, argile, carrière de pierre, charbon.

Administration du Domaine

Le seigneur d'un domaine établit toutes les lois et les taxes, et organise une grande partie de la vie des paysans comme il l'entend. Le lige du seigneur le laisse normalement gérer ses affaires, sans interférer sauf dans les cas les plus graves. Il attend une certaine stabilité et le moins d'ennuis possibles.
Le régent du domaine est le juge principal et celui qui fait la loi. Un seigneur fait appel à plusieurs tribunaux pour diverses formalités. Dans un tribunal, les affaires pénales sont jugées. Des tribunaux d'honneur sont aussi tenues, dans lesquelles des récompenses de tous types sont décernés. Un tribunal d'honneur honore les visiteurs, en particulier les nobles. Ne pas honorer correctement un noble en visite est une insulte franche et ne pas honorer son lige est une trahison.
L'administration en temps de paix du domaine est laissée à un sénéchal, un représentant du seigneur. En temps de guerre, le sénéchal remet son pouvoir au service du connétable ou d'autres commandant désigné par le seigneur. Le conseil est composé de divers conseillers, chacun avec son domaine d'autorité.

Revenus du Domaine

Chaque seigneur de domaine reçoit des revenus de trois sources.
Le Revenu Standard est un service égal à 10 po par mois par famille de paysans. Ce n'est pas de *l'argent*, mais un équivalent en or des services fournis par les paysans. Ils travaillent les champs du seigneur, élèvent et soignent les animaux, travaillent comme serviteurs, construisent les routes, réparent les bâtiments, etc. Cette mécanique de jeu simplifiée est utilisée pour représentent de nombreux aspects de la vie médiévale.

Le **Revenu de l'Impôt** s'élève normalement à 1 pièce d'or par mois par famille, payé en monnaie sonnante et trébuchante. Le taux d'imposition est fixé par le seigneur mais des taux plus élevés ou plus faibles peuvent causer divers problèmes (voir « Niveau de Confiance »).
Le Revenu sur les Ressources varie selon le type de ressources, comme suit :

Animale : 2 po par famille
Végétale : 1 po par famille
Minérale : 3 po par famille

Le calcul du Revenu sur les Ressources est présenté plus bas dans ces pages.
Si le PJ obtient un domaine déjà existant, les revenus sont immédiats. Si un nouveau domaine est créé, il commence à les toucher le mois suivant.
Il existe aussi un dernier type de revenu, celui des vassaux qui ont juré fidélité, parfois appelé « gabelle » ou taxe sur le sel. Chaque seigneur, y compris le PJ, doit reverser 20% de tous ses revenus du domaine à son suzerain (un seigneur d'un plus grand domaine).

Revenu du Domaine et PX

Les PJ à la tête d'un domaine obtiennent des points d'expérience en percevant le revenu des ressources et les impôts payés par leurs sujets paysans. Un seigneur PJ ou PNJ gagne 1 point d'expérience pour chaque pièce d'or de ressources et revenus fiscaux, mais *aucun* pour les revenus standards ou la « gabelle ». Les PX sont obtenus à la fin de chaque mois.
En tant que MD, vous préférerez peut-être faire gagner cette expérience en faisant combattre des monstres qui attaquent le domaine, en vivant des batailles, ou en s'inquiétant de la sécheresse, etc.
Vous êtes libre de modifier cette procédure afin de maintenir l'équilibre du jeu. Les PJ ne devraient pas gagner de trop importantes quantités de PX s'en partir à l'aventure ! Un PJ ne devrait gagner pas plus d'un niveau d'expérience pour 12 à 18 mois de gestion de son domaine (sans tenir compte des PX obtenus des aventures).
Les suzerains du PJ ne gagnent pas de PX de cette manière. La taxe de 20% à payer à son suzerain est généralement sous forme de marchandises, de biens, de troupes et seulement parfois en argent. Les PNJ montent en niveau (et puissance) au fil du temps mais pas aussi vite qu'un PJ.
Certains Maîtres du Donjon peuvent s'opposer à ces gains de PX passifs. Il existe des moyens de décourager l'inactivité. Le MD pourrait augmenter le risque de coup d'état de 10% par année où le PJ reste dans son domaine (ou 5% pour mois). Sinon, le MD peut appliquer le double de probabilité normale des Événements Non Naturels par mois de jeu. S'Assurer que les joueurs ont connaissance de ces malus à l'avance.
Ce qui suit sont des clarifications à mettre en place concernant les calculs de revenus et de PX.

Riche en Ressources : Tout hexagone de domaine qui rapporte plus de 15.000 po de revenu de ressources doit avoir son propre seigneur local, le seul de cet hexagone. Sinon, une partie des ressources est volée par des bandits, des paysans avides, des seigneurs voisins ou d'autres individus qui convoitent la richesse (d10 x 10%). L'hexagone riche et son seigneur peuvent faire partie d'un plus grand domaine gouverné par un PJ. Il gagne 20 % des revenus ainsi générés mais pas de PX.
Limite des Compétences des Familles : Chaque famille ne peut exploiter qu'une seule ressource.
Exploitation des Ressources : Toutes les ressources d'une zone doivent être exploitée.
Les ressources animales et végétales ne peuvent être ignorées en faveur de l'exploitation d'une ressource minérale car une telle gestion de domaine amènerait à la rébellion.
Chaque ressource doit être exploitée par au moins 20% du nombre total de familles de l'hexagone.
De nombreuses familles de paysans préfèrent l'agriculture à l'exploitation minière et seraient mécontentes d'être forcées de travailler à la mine.
Si la population paysanne est forcée de miner, appliquer un malus de -1 au prochain jet de confiance toutes les 10 familles au-delà de la moitié de la population totale ainsi contraintes.

Tenue de Registres

Le joueur devrait maintenant avoir connaissance de l'emplacement, de la taille et de la population du domaine, du nombre et du type de ressources, des trois types de revenus, et du revenu total et de l'expérience acquise par mois. Le revenu est ajouté au Trésor du domaine, protégé par le personnage.
Garder en tête que le Trésor est composé de divers biens: monnaie, marchandises, etc. La marchandise est supposée être vendue dès que possible, en utilisant les routes de commerce.
Le Trésor est utilisé pour payer les soldes des troupes, les nouvelles constructions, etc. Seulement une partie du Trésor (20-50%) peut être convertie en monnaie chaque mois, le reste étant reversé au suzerain sous forme d'impôts. Le PJ peut ajouter de l'argent au trésor comme il le souhaite.
Le joueur doit conserver une trace des informations du domaine :

- Taille du domaine et type d'hexagone
- Population actuelle
- Nombre et type de ressources
- Trésor (monnaie et total)

Dépenses du Domaine

Le coût global de l'entretien de la forteresse est supposé avoir déjà été déduit des revenus. Cependant, d'autres coûts peuvent survenir et doivent être payés.

Tous les coûts de domaine sont soustraits du trésor du domaine à la fin de chaque mois de jeu.

Premièrement, si le domaine fait partie d'un plus grand, 20% de tous les revenus doivent être versés au suzerain chaque mois.
Ces « paiements » sont généralement sous la forme de troupes militaires, et parfois de marchandises.

Deuxièmement, 10 % de tous les revenus du domaine devraient être versé à l'Ordre clérical local dominant. Bien que ce ne soit pas une obligation absolue, c'est fortement recommandé.
Si cette dîme (dixième) n'est pas payée, aucun clerc ne serait autorisé à effectuer quelques offices dans le domaine (notamment les soins). Si une somme inférieure est versée, certains offices sont suspendus, l'Ordre ayant une patience limitée.

D'autres dépenses peuvent aussi inclure, sans si limiter, aux personnes suivantes : conseillers et autres fonctionnaires, divertissement des visiteurs, congés et fêtes, troupes, et tournois.

Visiteurs

Tout seigneur en visite dans une forteresse s'attend à recevoir un accueil digne de son rang. Cela peut vite devenir assez coûteux, surtout pendant les visites de nobles.
Le coût de base est indiqué en pièces d'or par jour de visite et comprend tous les frais d'accueil du noble et de sa suite. Si plus d'un noble est présent, tenir compte du titre le plus élevé et ajouter 50 po au coût pour chaque visiteur titré accompagnant le seigneur du plus haut rang.
Le coût comprend un festin par jour sans inclure les présents offerts à l'invité (pratique courante).

Table : Coûts des Nobles en Visite

Titre	Coût (po/jour)
Baron	100
Vicomte	150
Comte	300
Marquis	400
Duc	600
Archiduc	700
Prince	*
Roi	1.000
Empereur	1.500
*Ajouter 100 po au titre du prince. La visite d'un prince comte couterait 400po.	

Rappeler aux joueurs de tenir compte de ces coûts lorsqu'ils les personnages visitent leurs propres vassaux.
La visite d'un duc à un baron pendant une semaine pourrait rendre ce dernier fortement endetté.
Bien que les paysans et autres sujets d'un domaine ne soient fidèles qu'à leur seigneur immédiat, ils obéiront à un noble en visite à moins d'ordre contraire du seigneur local.

Jours Fériés

Le seigneur ou l'Ordre clérical peuvent décréter un jour férié.
La fête s'applique à tous les sujets du domaine. Par exemple, la fête d'un roi concerne tout le royaume. Le coût est déduit du revenu total de celui qui déclare le jour férié (sur la dime pour l'Ordre clérical, etc.).
Si la fête est décidée par un comte ou un baron, le coût s'élève à 1 po par paysan (5 po par famille).
Si elle est déclarée par un duc ou un seigneur de rang supérieur, le coût est de 2 po par paysan.
Les Ordres cléricaux décrètent le plus souvent 2 jours fériés par an, le roi généralement un.

Troupes

Une des lois des sociétés médiévales, peut-être la plus importante, est « Soutenez votre suzerain ».
Ne pas la respecter peut causer la perte d'honneur, de loyauté, de soutien, du domaine et même de la vie.
Un grand domaine s'attend au soutien militaire de ses domaines vassaux, à leur propre dépense. Il n'y a pas de taxe fixe mais 20 % du revenu total est reversé ou dépensé pour le suzerain. L'envoi de troupes est un moyen de verser cette taxe.
Si la guerre éclate, le suzerain lance un appel aux armes.
Tout domaine vassal doit alors contribuer à l'envoi de davantage de troupes pour les armées du suzerain, possiblement commandées par le vassal. De plus, une armée paysanne (classe de troupes : « médiocre ») est levée en temps de guerre pour aider à la défense du pays. Normalement, un dixième du total population paysanne est appelé. Ce nombre peut doubler en cas d'urgence mais la classe de troupes tombe alors à « non formée ». Le seul coût d'une armée paysanne est la perte de revenu correspondante (des trois types). Par exemple, si 20% des paysans sont conscrits, le revenu total ne sera que de 80% de la normale.

Niveau de Confiance d'un Domaine

Le niveau de confiance d'un domaine est la mesure de la satisfaction de la population à l'égard de son seigneur. Allant de 1 à 500, le niveau de confiance est vérifié chaque année de jeu et aussi souvent que nécessaire. Le niveau de confiance actuel devrait être consigné, à l'instar des informations sur la population, les revenus, etc.

Détermination du Niveau de Confiance

Le niveau de confiance de base d'un domaine est obtenu par la somme de 1d00 + 150 (151 à 250), plus le total des scores des 6 caractéristiques du seigneur. Ce niveau est le même au début de chaque année, quels que soient les changements ou les ajustements temporaires au cours de l'année. (Vous êtes libre de créer un système plus complexe basé sur divers facteurs de règles de domaine.)

Modification du Niveau de Confiance

Vous pouvez ajuster la valeur de base chaque mois en fonction des actions du PJ, des événements et d'autres facteurs comme vous l'entendez. Nous conseillons un bonus ou un malus maximum de 50 par mois, ou de +/-10 par facteur.
Beaucoup de facteurs pourraient influer sur le niveau de confiance, notamment, mais sans s'y limiter : les taxes, le nombre et les rangs des visiteurs, le nombre de tournois organisés, le nombre de conseillers, de fonctionnaires et de seigneurs, la croissance ou la baisse démographique, la météo, le nombre de jours fériés, des évènements chez les domaines voisins, la présence de bandits, les guerres, le nombre et la qualité des magistrats et des shérifs, le nombre et la qualité des forces militaires, le nombre de fiefs, les événements de tout ordre et les relations avec les demi-humains de la région.



Vérification du Niveau de Confiance

Un contrôle de confiance est effectué lorsque :
1. Une année de jeu commence.
2. Un plaisir ou une fête attendue par la population est annulée ou non conduite (voir « Jour Férié », etc.).
3. Une catastrophe naturelle se produit (voir « Événements »).
4. Une force militaire ennemie entre sur le territoire du domaine.
5. Tout autre situation qui pourrait affecter la majeure partie du domaine (au choix du MD).

Ne pas lancer de dés pour contrôler le niveau de confiance.
Appliquer simplement les résultats donnés ci-dessous selon le niveau de confiance actuel (éventuellement modifié pour la situation).

A. 450-500+ : La domaine est Idéal. Appliquer les effets suivants :
1. Tous les revenus sont supérieurs de 10 % à la normale.
2. Les espions infiltrés espionnant le domaine peuvent (75 % de probabilité chacun) être exposés secrètement par le seigneur.
3. Si une vérification aléatoire indique une catastrophe (voir tableau des événements) au cours de la prochaine année, il y a 25 % de chances qu'elle ne se produise pas.
4. Aucun changement au niveau de confiance de le dominion ne le réduira en dessous de 400 pour le prochain contrôle.
5. Ajouter 25 points au niveau de confiance au prochain contrôle de confiance.

B. 400-449 : Le domaine est Épanoui. Appliquer les effets 1, 2 et 3 donnés en « A » (Idéal).

C. 350-399 : Le domaine est Prospère. Appliquer les effets 1 et 3 donnés en « A » (Idéal), et 2 avec 25% de probabilité par espion.

D. 300-349 : Le domaine est Sain. Appliquer l'effet 1 donné en « A » (Idéal), et 2 avec 25% de probabilité par espion.

E. 270-299 : Le domaine est Stable. Appliquer l'effet 2 donné en « A » (Idéal) mais avec 25% de probabilité par espion.

F. 230-269 : La domaine est Moyen. Pas d'effets particuliers.

G. 200-229 : La domaine est Instable. Il y a 1 chance sur 6 que le niveau de confiance chute soudainement de 10 %.

H. 150-199 : Le domaine est Méfiant. Appliquer les effets suivants :
1. La moitié des paysans (2.5 X le nombre de familles) forment une milice. (Utiliser les Règles de la Machine de Guerre du Chapitre 9 si besoin.)
Remarque Spéciale : Si une force du domaine stationnée dans une agglomération (ville, village, etc.) est égale au tiers du nombre de paysans, ces derniers ne forment pas de milice tant que les troupes ne partent pas ou n'attaquent.
2. Le revenu des impôts est nul.
3. Le revenu standard est la moitié de la normale ou du tiers de la normale dans toute zone où une milice paysanne est présente.
4. Le revenu des ressources est la moitié de la normale ou du tiers de la normale dans toute zone où une milice paysanne est présente.
5. Aucun clan demi-humain à l'intérieur ou à proximité du domaine ne s'implique à moins qu'il ne soit attaqué ou provoqué.

I. 100-149 : La domaine est Rebelle. Appliquer les effets 1 et 2 comme indiqué en « H » (Méfiant). Appliquer l'effet 3 mais avec un tiers ou un quart du revenu standard. Appliquer l'effet 4 mais avec un tiers ou un quart du revenu standard. De plus, appliquer l'effet suivant :
6. Une pénalité de -5 s'applique au niveau de confiance pour chaque mois de jeu au cours duquel il est en dessous de 200.

J. 50-99 : Le domaine est Belliqueux. Appliquer l'effet 2 donné en « H » (Méfiant), l'effet 3 mais avec un quart ou aucun revenu standard. Appliquer l'effet 4 mais avec un quart ou aucun revenu de ressources.
Appliquer l'effet 6 comme indiqué en « I » (Rebelle), mais avec une pénalité de - 10. De plus, appliquer les effets suivants :
1. Tous les fonctionnaires, les caravanes de commerce et les groupes de voyageurs sont attaqués par des bandits.
2. Toute force du domaine en mouvement sera attaquée par les milices paysannes, des bandits, des agents ennemis, des déserteurs ou des demi-humains hostiles.
3. Tous les demi-humains sont hostiles. Les Clans du domaine ou adjacent à celui-ci interdisent le passage et le commerce. Tous les traités et les accords sont révoqués. Il y a 50% de probabilité que le Clan fournisse aux milices paysannes un soutien temporaire.

K. 1-49 : Le domaine est Anarchique. Appliquer tout effets donnés en « J » (ci-dessus), mais en doublant les effets ou 100% de chance de toutes les variables. De plus, appliquer les effets suivants :
1. Tous les paysans sont en révolution ouverte, 95% d'entre eux rejoignent la milice paysanne.
2. Aucun revenu n'est obtenu à moins d'utiliser la force.
3. Le niveau de confiance du domaine ne peut jamais monter à 100 ou plus à moins que le seigneur ne soit destitué.



Changement de Seigneur

Bien qu'un seigneur puisse nommer d'autres personnes à des postes d'autorité (comme indiqué dans les descriptions des titres), déchoir un titre est un peu plus difficile.
Un sénéchal peut être destitué sans problème mais un changement complet de seigneurs nobles peut provoquer une vive réaction en fonction de l'alignement du seigneur déposé. S'il était Chaotique, aucune réaction ne se produit parmi le peuple gouverné. Si le seigneur était Neutre, il y a 50 % de chances d'avoir une réaction. Si le seigneur était Loyal, une réaction est automatique.
Pour déterminer la réaction exacte, lancer 1d20 et comparer le résultat au niveau de confiance du domaine, à l'aide de la table suivante.

Table : Réaction au Changement de Seigneur

Niveau de Confiance	Résultat de 1d20			
	1-5	6-10	11-15	16-20
1-99	V	V	V	D
100-150	V	V	D	D
151-199	V	D	D	A
200-230	D	D	A	A
231-270	D	A	A	A
271-300	A	A	A	A
301-350	A	A	A	F
351-400	A	A	F	F
401-450	A	F	F	F
451-500	F	F	F	F

V : Réaction violente des paysans. Le niveau de Confiance chute à 49, « Anarchique » (K), si ce n'est déjà fait. Les milices paysannes attaquent toutes les forteresses ; tentatives d'assassinat, sabotages et autres actions sont possibles (au choix du MD).

D : Réaction défavorable des paysans. Soustraire 20 points au niveau de confiance (minimum 0) pour le prochain test de confiance uniquement.

A : Réaction acceptable des paysans ; pas de changement.

F : Réaction favorable des paysans. Ajouter 20 au de niveau de confiance pour le prochain test seulement.

Événements au Sein du Domaine

Au début de chaque année de jeu, lorsqu'une vérification de confiance est effectuée, le MD peut également décider ou déterminer au hasard des événements (à la fois naturels et exceptionnels) qui se produisent dans l'année à venir. Une probabilité est attribuée à chaque événement pour le tirage aléatoire. Le MD peut modifier les chances. Chaque domaine devrait connaitre ld4 événements par an. Les résultats aléatoires peuvent être aussi car quatre catastrophes naturelles en une seule année pourraient détruire un domaine, ce qui parait injuste. Il n'y a pas assez de place dans cet ouvrage pour des descriptions détaillées d'événements, nous les laissons à l'appréciation du MD.

Table : Évènements Exceptionnels

Évènement	Probabilité
Assassinat	10%
Bandits	50%
Naissance	20%
Problèmes Frontaliers	40%
Découverte Culturelle	10%
Culte Fanatique	10%
Insurrection	10%
Lycanthropie	10%
Évènement Magique	30%
Migration	10%
Usurpateur	10%
Domaine Attaqué	25%
Rébellion	10%
Espion	60%
Traitre	30%
Mort Accidentelle	25%
Visiteur VIP	10%
Monstre Errant +20DV	75%

Table : Évènements Naturels

Évènement	Probabilité
Comète	30%
Mort	10%
Séisme	10%
Explosion	10%
Incendie mineur	50%
Incendie majeur	10%
Inondation	10-50%
Ouragan*	15%
Surproduction	20%
Sous-production	25%
Météore*	1%
Nuée de Météorites	20%
Peste*	25%
Population x2 ou /2	20%
Perte de Ressource	10%
Nouvelle Ressource	10%
Gouffre	5%
Tempête	80%
Tornade*	25%
Route de Commerce -	15%
Route de Commerce +	15%
Volcan*	2%
Fortes Pluies	25%
Tourbillon	25%

*Ce sont des désastres.



Dans ce chapitre, nous allons vous expliquer comment gérer divers problèmes et situations imprévues qui peuvent se présenter à vous dans une campagne.

Tests de Caractéristique

Il arrivera pendant le déroulement d'une partie qu'un joueur essaie quelque chose qui n'est pas expliqué dans les règles.
Dans la plupart des cas, l'action du personnage peut correspondre à l'une de ses caractéristiques.
Un personnage qui essaie de marcher le long d'un mur très étroit utilise sa Dextérité, un personnage essayant de bouger l'énorme rocher bloquant un couloir utilise sa Force. Dans de telles situations, demander au personnage de lancer 1d20 contre sa caractéristique adéquate.
S'il obtient un résultat égal ou inférieur au score, il a réussi effectuer la tâche et s'il obtient plus, il a échoué. Lorsque la tâche semble particulièrement facile ou difficile, le MD peut modifier la tentative en ajoutant un bonus ou un malus au résultat du d20. Cette mécanique de jeu s'appelle le test de caractéristique.
Consulter la section « Compétences Générales » au Chapitre 5. Ces règles offrent des moyens alternatifs pour résoudre des situations particulières.

Vieillissement

Dans le monde D&D®, la maladie, la cécité et d'autres afflictions peuvent être facilement guéries par les sorts d'un Clerc. De plus, les sorts de *rappel à la vie* semblent conférer la quasi-immortalité, mais ce n'est pas tout à fait vrai.
Le vieillissement du personnage doit être un élément du jeu auquel il faut prêter attention.
Quand un personnage atteint un âge avancé, les moyens de prolonger ou de restaurer la vie devraient avoir peu ou pas d'effet. Un sort de *rappel à la vie* ne devrait guérir le personnage que pour une courte période (1d10 jours ou ce que le MD décide).
Les âges suivants sont recommandés comme étant le maximum pour les personnages :

Humain	100	(95 + 2dl2)
Petite-Gens	200	(190 + 2d20)
Nain	400	(375 + dl00)
Elfe	800	(750 + 2dl00)

Une *potion de longévité* enlève dix ans de vieillissement mais le MD peut appliquer toutes les restrictions qu'il veut. Par exemple :
1. La potion pourrait n'affecter que le vieillissement non-naturel (comme celui causé par certains morts-vivants).
2. Chaque créature vivante pourrait seulement être capable de boire cinq de ces potions au cours de sa vie, toutes utilisations supplémentaires n'ayant aucun effet.
3. Chaque utilisation pourrait avoir une chance de créer l'effet inverse, vieillissant le personnage de 10 ans.

Un *souhait* devrait être la seule magie capable de prolonger la vie d'un personnage dans une large mesure.
Comme une ligne directrice, il devrait avoir un effet maximal égal à celle d'une *potion de longévité*, mais sans restriction.
Certains personnages pourront éviter le vieillissement en prenant le chemin de l'immortalité et en réussissant cette quête. D'autres personnages qui ont vécu longtemps, des vies passionnantes et d'aventures seront probablement prompts à accepter pleinement le repos du guerrier apporté par la mort, en particulier si leurs joueurs sont impatients de jouer de nouveaux personnages.

Changer d'Alignement

Parfois, un joueur oublie (ou ignore) l'alignement de son personnage, et l'incarne de manière incorrecte. Vous devriez parler en privé avec le joueur de ce problème et encourager le bon jeu d'alignement.
Ne faites jamais cela pendant une session, régler le problème en privé.
Si le problème persiste après avoir averti le joueur plus d'une fois, vous pouvez indiquer au joueur de changer l'alignement du personnage avec celui qui convient. Vous pouvez également infliger une pénalité au personnage à ce moment-là, comme la perte d'un niveau d'expérience.
Rappelez-vous aussi que ce n'est pas *vous* qui avez pas changé l'alignement du personnage, c'est le joueur. Parfois, les joueurs changeront d'alignement pour des raisons appropriées. Si un personnage est affecté par un *heaume de changement d'alignement* ou un trésor maudit qui le modifie, alors évidemment le joueur n'a pas le choix. Souvent, l'alignement d'origine revient un certain temps après que le heaume ou la malédiction aient été enlevés. En outre, les événements de la vie d'un personnage pourraient forcer le joueur à réévaluer la personnalité du personnage et à le jouer différemment. Tant qu'il joue bien le nouvel alignement et régulièrement, il ne devrait pas y avoir de problème. Si vous pénalisez les changements d'alignement, vous devriez également récompenser un bon jeu d'alignement en attribuant plus d'expérience ou de trésors.

L'Effet Anti-Magie

La magie peut parfois être affaiblie ou altérée de sorte qu'elle devient inopérante ou ne fonctionne que partiellement. Ce phénomène est appelé *anti-magie* (A-M). L'anti-magie est exprimée en pourcentage de chance que la magie ne fonctionne pas dans une zone donnée.
Pour la plupart des PJ, la première rencontre avec l'anti-magie se produit lorsqu'ils affrontent un *spectateur*, dont l'œil central projette un rayon d'anti-magie. La valeur A-M de ce rayon est de 100 % et la magie ne peut pas fonctionner dans ce rayon. Quelques créatures très rares (notamment les Immortels) possèdent une anti-magie partielle ou totale.

Le Pourquoi de l'A-M

L'Anti-Magie résulte des différences entre les formes de vie originaires des divers plans d'existence. La magie originaire des plans intérieurs de l'existence (plans Primaire, Éthéré et Élémentaire) fonctionne mieux lorsqu'elle est utilisée sur des créatures et des choses natives de ces plans.
Les créatures issues d'autres plans ne sont pas constituées de la même matière. Celles originaires des plans intérieurs sont faites de composants des quatre Sphères de Puissance (Matière, Énergie, Temps et Pensée) et sont tous affectés par la Sphère d'Entropie. Mais les créatures issues des plans astraux et extérieurs n'ont pas ou plus ces quatre composants et peuvent éviter la plupart des effets de l'entropie également.

Magie Affectée

Lorsque A-M est utilisée sous forme d'attaque (comme le rayon du *spectateur*), elle est assez puissante pour annuler les effets de toutes formes de magie, y compris celle des objets tangibles. À l'instant où un objet

magique sort du rayon, il regagne sa puissance normale. L'anti-magie émise un Immortel est légèrement différente. Elle agit de manière sporadique (pourcentage de chance d'affecter tels sorts ou objets) et n'affecte que la magie temporaire.
La magie temporaire inclut tous les sorts, potions, parchemins, baguettes, bâtons et bâtonnets. Tous les sorts produits par des objets magiques permanents (comme l'effet de *Hâte* qu'une *Epée de Vitesse* peut produire) sont également des effets magiques temporaires qui peuvent donc être altérés par l'anti-magie, sans que les objets eux-mêmes soit touchés.
Si aucune indication de pourcentage de l'effet A-M n'est donné, il est alors de 100 % et affecte toute la magie dans la zone indiquée. Sinon, l'annulation de la puissance de chaque effet d'objet magique ou magie temporaires doit être vérifiée une par une dès qu'elle entre dans la zone d'A-M.
On vérifie l'A-M à chaque round en lançant d100. Un effet magique est annulé si le résultat du dl00 est égal ou inférieur au pourcentage d'A-M donné.
Une fois qu'un effet est annulé, il reste annulé pendant toute la rencontre.

Durée de l'Anti-Magie

Il est important de noter que l'A-M n'est pas un sort de *dissipation de la magie*. La magie annulée est restaurée une fois sorti de la zone d'effet de l'A-M. La magie annulée par l'A-M ne retrouve ses effets *qu'un tour* après avoir quittée la zone d'A-M.
Le temps pendant lequel un effet magique est annulé compte dans la durée d'effet du sort. Les effets magiques décrits comme instantanés (*boule de feu*, *éclair*, etc.) sont supprimés par l'A-M et ne réapparaissent pas plus tard.

Exemples Détaillés

1. Potions
Une *potion de vol* rentre dans la zone d'A-M d'un Immortel. La potion devient inefficace (par jet aléatoire) et se transforme en une eau non magique aromatisée. Si elle est consommée à ce moment, l'eau n'a aucun effet et tous les avantages sont perdus à jamais. Si non consommée, le liquide redevient une *potion de vol* standard un tour après le départ de l'Immortel.

2. Effets des Sorts Personnels
Un Guerrier avec une *cotte de mailles + 3* et un *bouclier + 3* boit une *potion de polymorphe* pendant que ses alliés lancent sur lui les sorts de *bénédiction* et de *hâte*. Il se transforme en géant, ramasse une énorme massue, et attaque un Immortel. À un moment, il pénètre dans la zone d'A-M de l'Immortel. Le MD vérifie l'A-M, en lançant d100 pour chaque effet magique du Guerrier.
Par résultats aléatoires, la *hâte* et le *métamorphose* sont annulés, mais pas la *bénédiction*. Le personnage reprend instantanément sa taille et sa vitesse normale mais garde toujours un bonus de + 1 pour l'attaque et les dégâts. Il ne peut plus utiliser la massue géante, mais dégaine son *épée +3* à la place. L'arme, l'armure et le bouclier conservent leurs effets car ceux sont des objets magiques **permanents**.
Lorsque le MD vérifie de nouveau au début du round suivant l'effet A-M, la bénédiction est également annulée, donc le bonus de +1 ne s'applique plus.
Un tour après le départ de l'Immortel ou si le Guerrier se déplace hors de portée de l'anti-magie, les effets de *métamorphose* et de *hâte* du Guerrier réapparaissent. Le Guerrier peut continuer à utiliser la *métamorphose* pendant 5 à 10 tours supplémentaires (les effets de la potion durent 1d6 + 6 tours, moins un tour pour le combat et

un tour pour récupérer de l'effet A-M). La *hâte* continue pour un tour de plus (l'effet du sort dure trois tours). Un round après que les effets de *hâte* et de *métamorphose* aient repris, celui de *bénédiction* revient et dure encore quatre tours supplémentaires.

3. Effets des Sorts de Zone

Un Magicien de niveau 25 se tient à 40 mètres d'un Immortel maléfique entouré de dix trolls coriaces (45 PV chacun) et leur lance une *boule de feu*. Ayant connaissance que cet Immortel utilise l'A-M, le Magicien vise de manière à ce que le souffle explose à 3 mètres de l'Immortel. Le joueur lance 20d6 (le maximum) pour un total de 91 points de dégâts de souffle. Le MD contrôle la zone et le pourcentage de l'A-M de l'Immortel et note que le souffle de la *boule de feu* est annulé s'il atteint l'A-M.

La *boule de feu* explose en dehors de la zone d'A-M et le souffle s'étend pour remplir une sphère de 6 mètres de rayon, mais à moins de 1.5 mètre de l'Immortel, il est stoppé comme bloqué par un bouclier invisible. L'Immortel n'est même pas brûlé, ni deux des trolls qui se trouvent à moins de 1.5 mètres de celui-ci.

Si l'A-M n'était pas parvenu à annuler la *boule de feu*, l'Immortel et les trolls auraient subi des dégâts du souffle et auraient dû réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne subir que la moitié des dégâts.

Si la *boule de feu* était lancée à moins d'1.5 mètre de l'Immortel, et si l'A-M l'avait annulée, l'explosion ne se produirait alors pas du tout. Comme le sort est d'une durée instantanée, la *boule de feu* ne réapparaîtra pas plus tard.

Les Disputes et Plaintes

Si une dispute commence pendant une session, arrêtez le jeu un moment. Écoutez les deux parties et prenez une décision. Ensuite, reprenez le jeu dès que possible. Ne laissez pas une dispute se poursuivre. Expliquez que tout le monde est là pour s'amuser et que l'objet de la dispute peut être remis à *après* la session si nécessaire.

Si un joueur se plaint de la façon dont vous menez le jeu, essayez d'écouter ses objections. Soyez raisonnable, il pourrait avoir raison !

Si vous pouvez résoudre le problème en modifiant une règle, essayez de trouver un compromis raisonnable. Par exemple, si un joueur vous dit « Tu tues toujours les personnages avec du poison ! », vous pourriez essayer de diminuer le nombre de pièges empoisonnés et de monstres qui utilisent du poison dans votre campagne.

Veillez à ne pas modifier les règles qui pourraient déséquilibrer le jeu en faveur des personnages. Le système de jeu est soigneusement équilibré pour offrir du plaisir pour tout le monde, tout en mettant au défi les personnages.

Certaines plaintes peuvent être causées par l'avidité d'un joueur. L'obtention des trésors ou des PX ne devraient pas être trop faciles mais devraient être acquis lentement en utilisant les conseils qui vous sont donnés. Méfiez-vous des parties « cadeau » (syndrome du Gros Bill) !

Vos joueurs pourraient rapidement s'ennuyer avec des richesses trop facilement acquises et des personnages qui mettent en échec aisément la plupart des monstres.

Si vous ne savez pas comment gérer une situation, dites ceci à vos joueurs. Tout le monde doit apprendre et l'apprentissage d'un jeu comme celui-ci peut prendre du temps.

Vos joueurs comprendront si vous leur expliquez que vous avez fait une erreur et ils pourraient être plus tolérants et justes sur la façon dont vous gérez les différentes situations. Si vous admettez vos erreurs, corrigez-les car cela vous donnera, à vous et à vos joueurs, de meilleures sessions de jeu sur le long terme.

Sort de *Charme-Personne*

Chaque fois qu'un Magicien ou un Elfe lance un sort de *charme-personne*, le joueur vous en demandera les effets. Ce sort n'affecte que certaines créatures. Le joueur débutant l'essaiera sur de nombreux monstres, et apprendra de ses erreurs.

Généralement, les créatures affectées par un sort de *charme-personne* sont classées comme « humanoïdes » au Chapitre 14, ce qui inclus les humains standards, les demi-humains, les humains de taille géante ou tout ce qui ressemble à des créatures humaines vivant en société.

Lorsqu'une cible rate son jet de sauvegarde contre le *charme-personne*, elle est charmée pour au moins 24 heures, et souvent plus. La cible peut faire un nouveau jet de sauvegarde pour briser le *charme* à chaque fois que le lanceur du sort la place dans une situation dangereuse, sans se mettre lui-même en danger, ou après une certaine durée. Cette durée est fonction de l'Intelligence de la cible et est indiquée sur la *Table de Durée de Charme*.

Les Humains, les Nains et les Petites-Gens peuvent avoir une Intelligence comprise entre 3 et 18.

Les Elfes ont toujours une Intelligence de 9 ou mieux et les Magiciens de 13 ou mieux.

Pour déterminer de manière aléatoire l'Intelligence d'un Humain, lancer 3d6, 2d6 + 6 pour les Elfes (considérer le 8 comme un 9), et ld6 + 12 pour les Magiciens.

Certains lycanthropes peuvent être charmés lorsqu'ils sont sous forme humaine mais c'est presque inutile : seuls les loups-garous et les sangliers-garous y sont sensibles et le *charme* sera automatiquement rompu quand la créature reprendra sa forme animale !

Table de Durée de *Charme*
(Fréquence des Jets de Sauvegarde)

Intelligence	Après
0	120 jours
1	90 jours
2	60 jours
3	45 jours
4-5	30 jours
6-8	15 jours
9-12	7 jours
13-15	3 jours
16-17	24 heures
18	8 heures
19	3 heures
20	1 heure
+21	1 tour

L'Escalade et la Chute

Les Voleurs (et *seulement* eux) ont la faculté spéciale d'escalader des surfaces abruptes et lisses.

Cependant, tout personnage peut essayer d'escalader des surfaces plus communes (arbre, colline escarpée, mur avec des prises faciles, etc.).

Il arrivera de multiples occasions où les personnages tenteront d'escalader quelque chose.

De manière générale, les personnages en armure de métal ne peuvent pas escalader correctement.

Les personnages en armure de cuir ou sans armure devraient pouvoir grimper facilement, avec seulement une faible probabilité de chute. Dans des situations où l'escalade « normale » peut être tentée, décider d'abord d'une chance de succès de base. Par exemple, si les personnages cherchent à passer la nuit dans un arbre avec de

nombreuses branches en surplomb, il pourrait y avoir 18 chances sur 20 de réussite pour des personnages sans armure. Ceux équipés d'armure en métal, comme une cotte de mailles, pourraient trouver leur chances amoindries (11 sur 20) de grimper au sommet. Un test de Dextérité (obtenir un résultat égal ou inférieur à la Dextérité sur 1d20) peut permettre aux MD de vérifier facilement les chances des PJ de tomber de leur perchoir. Peu importe les probabilités que vous décidiez d'utiliser, gardez-en note pour vos aventures futures. Se souvenir qu'un personnage qui chute subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres de hauteur.

Les Indices

Les joueurs débutants ont souvent besoin d'aide pour apprendre à jouer. Lors d'une session de jeu avec des débutants, le MD devrait les guider en leur faisant des propositions comme « Est-ce que vous cherchez un passage secret ? » ou d'autres suggestions. Cela ne devrait plus être nécessaire une fois que les joueurs ont une certaine habitude du jeu mais de tels indices peuvent être très utiles pour les débutants.
Vous pourriez peut-être autoriser un « succès automatique » dans certaines situations pour encourager les joueurs. Ceux qui ne trouvent jamais de portes secrètes cesseront bientôt d'en chercher.
Lorsque les joueurs acquièrent de l'expérience, ils poseront des questions comme « Peut-on trouver des traces ou des empreintes de monstres au sol ? » ou « On ne sait pas quel chemin prendre. Y a-t-il des indices ? »
Vous pourrez alors donner des informations et des descriptions et ensuite les joueurs devront déterminer leurs significations. Par exemple, « Certaines empreintes de pas mènent vers la gauche mais vous n'êtes pas sûr de qui les a faites ». Ces indices peuvent aider le groupe à s'orienter dans la bonne direction dans un donjon. Vous pouvez glisser quelques indices dans les descriptions que vous faites.
Vous devez donner des indices lorsque le groupe s'approche d'une zone mortelle, surtout au premier ou deuxième niveau d'un donjon. Des indices comme une odeur horrible ou les ossements de victimes précédentes avertissent les personnages qu'il y a un danger imminent à proximité.
Soumettre les personnages à un tel danger sans avertissement n'est pas très juste.
Les personnages de niveau supérieur sont plus habitués aux grands dangers et les niveaux les plus profonds des donjons peuvent présenter des situations de mort subite. Les indications à l'intérieur des donjons et les cartes au trésor trouvées ou achetées contiennent souvent des indices trompeurs ou vagues. En général, lorsque les joueurs deviennent plus expérimentés, les indices peuvent devenir moins nombreux et plus subtils.

Création de Personnages

Lorsqu'un personnage nouvellement créé n'a que des scores de caractéristiques faibles (tous inférieurs à 9), le joueur est autorisé à en créer un autre.
Vous deviez autoriser les joueurs débutants à jouer les personnages qu'ils aiment ! C'est dur de s'amuser quand on est obligé de jouer un mauvais personnage, sans aucun score supérieur à 9 ou deux scores inférieurs à 6. De tels personnages devraient être écartés. Parfois, un joueur peut vouloir jouer ce type de personnage. Dans ce cas, laissez-le faire.
Si un joueur veut jouer une certaine classe de personnage mais que ses caractéristiques favorisent fortement une autre classe, autorisez-le à en permuter certaines.
Attribuez simplement son score de caractéristique le plus élevé à la caractéristique adaptée à la classe souhaitée par le joueur.

Dégâts aux Objets Normaux et Magiques

Tout objet peut être endommagé. Cependant, les armures et les armes sont fabriquées de manière à résister aux dégâts. Le MD décide si un objet est endommagé en fonction du type de dommage qu'il subit et jette ensuite les dégâts.
Certaines armes de type *souffle* (acide, feu, froid) devraient amener la même réflexion. Si un personnage doit effectuer un jet de sauvegarde contre le souffle, des bonus magiques peuvent être appliqués au jet de l'objet.
Les chutes de forte hauteur (30 mètres ou plus), les mares d'acide, les glissements de terrain et autres situations de dommages extrêmes devraient inciter le MD à réfléchir aux dégâts infligés aux objets portés par les joueurs. Un parchemin ne subit normalement pas de dégâts sauf ceux causés par le feu et vous pouvez inclure les dégâts de l'eau si vous le souhaitez.
Pour vérifier si des objets sont endommagés, lancer 1d4 ou 1d6 (en utilisant 1d6 si le risque de dégâts est élevé). Si le résultat est supérieur à la puissance de l'objet (nombre de « + »), il est endommagé.
Les objets sans + peuvent s'en voir attribuer dans cet optique et vous pouvez envisager :
Tout parchemin ou potion en tant qu'objet + 1, tout bâton ou bâtonnets comme + 2, et tous les objets permanents (tels que baguettes, anneaux, et objets divers) comme +3.
Ce jet de dégâts peut être modifié. Par exemple, si un personnage est touché par un éboulement, le modificateur de Dextérité pourrait s'appliquer aux jets. Si un personnage essaie de briser quelque chose, le modificateur de Force pourrait s'appliquer. Aucun modificateur ne doit être supérieur à +2. Attention, ces modificateurs sont soustraits au résultat du jet. Une potion tombant d'une table peut nécessiter un jet de dégâts mais avec un modificateur -2 (donc, seul un résultat de 4 indique une casse).
Si un objet est endommagé, il peut être en partie endommagé ou alors complètement détruit.
Pour les objets avec des bonus magiques, un ou plusieurs points peuvent être perdus en raison des dégâts (au choix du MD). Les potions et les parchemins sont complètement détruits par tout dommage grave.

Reliques des Clans Demi-Humains

Chaque clan demi-humain possède un objet sacré, appelée « Relique », qui est conservée au cœur de la forteresse du clan. La Relique est entretenue par un Gardien et ses 2d4 assistants.
Le poste de Gardien est héréditaire. Chaque Gardien transmet le savoir secret de la conservation et de l'utilisation de la Relique à son fils ou sa fille, n'écrivant jamais aucun détail, de peur qu'il soit volé. Ce savoir secret comprend les détails de la construction d'un objet spécial, comme indiqué dans chaque description de classe.
Nous donnons les descriptions des différents types de Reliques plus bas.

Pouvoir des Reliques

Chaque relique sacrée donne un pouvoir de **domination** à son Gardien. Elle émet continuellement une aura, qui a un effet de « Renvoi des Morts-Vivants » similaire à celui du clerc. La Relique peut, à des moments imprévisibles (ceux qui conviennent le mieux à l'histoire en cours), manifester les capacités magiques supplémentaires suivantes qui ne se produisent que lorsque le MD le décide et sans que les PJ ne puissent jamais les prédire, à savoir :

Guérir la Cécité
Guérir la Maladie
Neutraliser le Poison
Guérir les Blessures Graves
Identifier un Objet Magique

Domination

Le Gardien d'une Relique jouit d'un grand prestige au sein du clan.
Les pouvoirs de vie et de mort sont littéralement entre les mains du Gardien (tout comme un clerc). Ainsi, le Gardien est admiré par le clan tout entier. En termes de mécanique de jeu, c'est la capacité de *domination*. Le Gardien peut donner des ordres et les membres du clan lui obéiront. Le seul membre du clan immunisé contre cet effet est le Maître du Clan, le chef de tout le clan, qui respecte le pouvoir du Gardien mais n'en subit pas l'influence, le considérant comme un service et un outil nécessaire à la survie du clan.
Le Gardien n'abuse jamais de ce pouvoir et l'utilise à bon escient dans l'intérêt du clan, non pour lui-même. Le Maître du Clan est souvent consulté sur les situations importantes et les ordres, et se tient informé de la quantité d'énergie actuelle de la Relique (voir « Pouvoirs Magiques » ci-dessous).
Si la situation rare se produit où le Gardien donne un ordre à un PNJ membre du Clan et que le Maître du Clan le contredit immédiatement, le PNJ est confus (simplement incapable d'agir ou de penser clairement) jusqu'à ce que la situation soit résolue. Un PJ peut faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter cette confusion.

Renvoi des Morts-Vivants

La relique dégage constamment une force magique qui a la même capacité qu'un Clerc de niveau 15 à repousser les morts-vivants, à une distance de base de 108 mètres. À bien des égards, cet effet est plus puissant que la capacité de clerc, car même si la tentative échoue (contre une *ombre des ténèbres* ou plus), il se répète automatiquement au round suivant. De plus, les morts-vivants repoussés ne reviendront probablement pas. (Vérifier le Moral, en appliquant un malus de -6).

Pouvoirs Magiques

La puissance de chacun de ces pouvoirs provient directement de la Relique. Cette puissance diminue au-fur et à mesure que le Gardien utilise les pouvoirs de la Relique.
L'effet de *Renvoi des Morts-Vivants* de la relique a avec une portée initiale de 110 mètres. Chaque utilisation de ce pouvoir réduit cette portée de 1.5 mètres. Quand elle atteint 0, la relique n'a plus aucun pouvoir. Lorsqu'elle est correctement entretenue par le Gardien, le pouvoir de la Relique revient au rythme de 1.5 m de portée par jour (mais jamais plus rapidement).
Guérir la Cécité, Guérir la Maladie, Neutraliser le poison, Guérir les Blessures Graves : Ces effets sont identiques aux sorts cléricaux de noms proches, lancés par un clerc de niveau 15.
Identifier un Objet Magique : Pour utiliser ce pouvoir, le Gardien place un objet magique près de la relique pendant 24 heures puis le touche. La connaissance de l'objet infuse alors comme par magie dans l'esprit du Gardien. Le nom de l'objet et le nombre de « + » lui sont révélés mais pas le nombre de charges (si l'objet en utilise). Les objets *maudits* seront malheureusement identifiés comme normaux. Comme pour l'utilisation de effets de sort clérical, cela réduit la portée de la Relique de 1.5m.

La Relique Naine

Une **Forge de Pouvoir** repose au cœur de chaque forteresse naine. La plupart des Forges de Pouvoir sont composées d'une paire d'objets : un grand creuset, au sein duquel les objets sont automatiquement chauffés aux températures appropriées, et une grande enclume sur laquelle les objets métalliques sont martelés et façonnés. La Forge de Pouvoir est utilisée pour créer les fabuleuses *lentilles naines* et *huile des ténèbres,* décrites plus tard.
Une Forge de Pouvoir ne peut être laissée sans surveillance que si le clan tout entier est détruit. Si un non-nain trouve et possède une Forge de Pouvoir, la plupart des clans nains qui en entendent parler proposeront de l'acheter pour 100.000 po ou plus (selon les ressources du clan). Si le possesseur refuse de la vendre, les clans peuvent envoyer des voleurs pour la dérober ou même rassembler une armée pour la reprendre, car ils considèrent la Forge de Pouvoir comme la propriété des Nains, et des Nains seulement.
Toutefois, si le possesseur la vend aux Nains pour 50% du montant offert (ou moins), le clan lui décernera le titre d'honneur de membre du clan (à moins qu'il n'ait dû détruire le clan qui le possédait à l'origine pour se l'approprier).

La Relique Elfique

Un **Arbre de Vie** se dresse au centre de chaque forteresse elfique. Il peut également être utilisé pour créer le fabuleux *bateau-lumière* elfique et *l'huile de lumière solaire,* décrits ci-dessous.
Ce grand arbre intelligent peut être confondu avec un sylvanien. Il ne peut pas être déplacé, ni se déplacer lui-même, sauf par un elfe Gardien des Arbres. Il ne peut être laissé sans surveillance sauf si le clan entier est détruit. La plupart des forteresses elfiques paieront 20.000 po ou plus pour des informations précises sur l'emplacement d'un Arbre de Vie sans clan.

La Relique Petites-Gens

Un **Creuset de Flamme Noire** repose au cœur de chaque bastion de Petites-Gens. La *Flamme Noire* est comme une flamme normale mais d'effet inverse. Elle brûle les cendres et laisse intact le reste. Le Creuset, un récipient de bois en forme de pyramide tronquée, peut être utilisé (avec la *Flamme Noire*) pour créer la fabuleuse *toile d'ombres* et l'extrêmement rare *huile de clair de lune,* décrites plus tard.
Un Creuset ne peut être laissé sans surveillance que si un tout le clan Petites-Gens est détruit. Si un non-Petites-Gens possède un Creuset, la plupart des clans Petites-Gens qui en entendent parler proposeront d'acheter le Creuset pour 10.000 po ou plus, ou 100.000 po ou plus s'il contient une *Flamme Noire* (selon les ressources du

clan). Si le possesseur refuse de le vendre, le clan peut employer des voleurs pour le dérober ou peut même assembler ou recruter une armée pour la reprendre, comme ils considèrent le Creuset comme la propriété exclusives des Petites-Gens. Cependant, si celui qui l'a trouvé le vend aux Petites-Gens pour 50% du montant offert (ou moins), le clan lui décernera le titre d'honneur de membre du clan (s'il n'a pas détruit le clan qui possédait à l'origine le creuset).

Artefacts Créés à l'Aide des Reliques

Les règles qui suivent ne concernent que le MD et les PNJ. Aucun PJ ne peut participer à la création de ces artefacts célèbres mais incroyablement rares. Vous pourriez en placer quelques-uns dans une campagne mais très peu devraient exister, voire aucun. Ils nécessitent des siècles de travail et devrait être traités avec la crainte et le respect appropriés par le clan demi-humain impliqué.

Artefacts Nains

En utilisant la Forge de Pouvoir, le Gardien, le Maître de Clan et plusieurs forgerons nains (tous de niveau maximum) peuvent travailler ensemble pour forger une *lentille naine*. Une feuille d'or pur, finement martelée pour obtenir une texture fine comme du papier. C'est une longue tâche. Elle doit être travaillée lentement et avec soin, et nécessite des siècles pour être achevée (800-1000 ans). La *lentille* terminée est un disque de 3 mètres de diamètre, monté sur un anneau de pierre précieuse, et a comme unique fonction de fabriquer de *l'huile des ténèbres*.
La *lentille* concentre et distille réellement l'obscurité pour former *l'huile*. Elle n'en crée qu'une once par an (environ 30g) si elle est laissée dans l'obscurité complète une année complète et toute lumière gâcherait le lot entier.
L'huile des ténèbres, à son tour, est utilisée dans la fabrication des *navires de roc*, des célèbres bateaux magiques nains mais extrêmement rares, qui peuvent se déplacer à travers la roche aussi facilement que les oiseaux dans les airs. Une centaine d'onces *d'huile* est nécessaire. Un *navire de roc* peut transporter un équipage de 10 Nains et se déplace au même rythme qu'une galère de guerre.
La *lentille* et *l'huile* ne peuvent être créées d'aucune autre manière, y compris un *souhait*.
Les clans nains peuvent également fabriquer des marteaux, boucliers, armures et autres objets magiques en utilisant une Forge de Pouvoir. Le coût et le temps de construction sont laissés à l'appréciation du MD.

Artefacts Elfes

Un Gardien des Arbres, un Maître de Clan et plusieurs assistants (tous de niveau maximum) peuvent utiliser un Arbre de Vie pour créer le célèbre mais extrêmement rare *bateau-lumière* elfique, de la manière suivante.
Le Gardien des Arbres ponctionne une once de sève chaque mois sur l'Arbre de Vie, qu'il distille en une seule goutte de liquide doré. Il faut prendre extrêmement soin de ne pas abimer l'Arbre en ponctionnant la sève (ce qui pourrait sérieusement réduire ou même supprimer ses pouvoirs spéciaux). Avec l'aide du Maître de Clan et de ses assistants, les branches de l'Arbre sont guidées de sorte que quelques feuilles de texture lisse comme du papier sont cultivées chaque année. La sève est mélangée aux nervures des feuilles réduites en poudre pour créer *l'huile de lumière solaire*, l'essence distillée de la lumière elle-même. Ce processus ne produit qu'une seule once *d'huile* par an. D'autres feuilles parfaites sont soigneusement compressées pour former la coque du *bateau-lumière*, et le Gardien lance dessus plusieurs enchantements (connus de lui-seul). Au moment adéquat d'une année, *l'huile* est étalée sur la coque spécialement préparée et les derniers enchantements sont lancés. Le *bateau-lumière* est alors terminé, est capable de voler à travers l'air à 110 mètres par tour tant qu'il reste dans la lumière du soleil (qui le propulse) de transporter 10 Elfes. Cent onces d'huile sont nécessaires pour la fabrication.
L'huile ne peut être créée par aucun autre moyen, magique ou autre, y compris un *souhait*. Les clans elfiques peuvent également construire des arcs, flèches, épées et autres objets magiques typiques des elfes à l'aide d'un Arbre de Vie. Les coûts et temps de création sont laissés à la discrétion du MD.

Artefacts Petites-Gens

Un *Creuset de Flamme Noire* est une pyramide tronquée faite de bois rare, avec une base solide, et un trou triangulaire de chaque côté. La *Flamme Noire* à l'intérieur du *Creuset de Flamme Noire* est exactement l'inverse d'une flamme normale, de couleur noire et émettant de l'obscurité et du froid, avec un scintillement d'ombres. La *Flamme Noire* brûle tout ce qui ne peut normalement pas être brûlé et n'endommage pas les objets combustibles (d'où creuset en bois). La *Flamme Noire* peut être utilisée pour allumer une torche sans la brûler, et infliger des dégâts de froid de la même manière que le feu. La *Flamme Noire* restitue également les cendres à leur forme originale, mais ne ramène pas une personne incinérée à la vie.
À l'aide du *Creuset de Flamme Noire*, le Petites-Gens Gardien de la Flamme, le Maître de Clan et plusieurs shérifs peuvent travailler ensemble à la fabrication d'une *toile d'ombres*. Occasionnellement mais très rarement, les ombres étranges projetées par une *Flamme Noire* ont une existence matérielle pendant une courte période. Si l'on s'en saisit et qu'on les place immédiatement dans le *Creuset*, ces mèches de matière peuvent être stockées. Lorsque suffisamment d'ombres ont été accumulées (une procédure qui prend plus de 200 ans), le Gardien peut puiser dans la puissance du *Creuset* lui-même (en utilisant l'ancien savoir) et tisser la *toile d'ombres*, un filet de 3 mètres sur 3 de brins délicats. On ne peut le voir par aucun moyen (même magique) sauf dans l'ombre ou au clair de lune, et il est soigneusement gardé et conservé par le gardien.
La *toile d'ombres* n'a qu'une seule finalité : collecter de la lumière de lune. Quand le Gardien et le Maître du Clan maintiennent la *toile* toute une nuit sous la lumière d'une pleine lune, chantant les anciennes litanies connues d'eux seulement, le clair de lune est capturé et distillé, formant une seule goutte de liquide argentée. Cette *huile de clair de lune* est collectée et conservée dans le noir, pour éviter la lumière du jour. Une once complète est nécessaire pour tout effet (collectée sur 7-10 ans), et peut ensuite être frotté sur un tissu (souvent pour faire une voile ou un cerf-volant). N'importe quel objet ainsi traité acquiert la capacité de voler à 110 mètres par tour au clair de lune, ce qui le propulse.

Les clans Petites-Gens peuvent également construire des dagues, frondes, épées et autres objets magiques typiques des Petites-Gens en utilisant le *Creuset de Flamme Noire*. Le coût et le temps de fabrication sont laissés à la discrétion du MD.

Les Portes

Les portes sont partout dans la plupart des donjons.
Certaines sont verrouillées et d'autres sont bloquées. Si verrouillée, une porte ne peut être ouverte tant qu'un Voleur ne la crochète ou qu'un Magicien lance un sort *d'Ouverture* dessus. Toute porte déverrouillée peut être facilement ouverte par n'importe quel monstre. Après l'ouverture d'une porte, elle se fermera généralement lentement à moins d'une cale ou qu'on la maintienne ouverte.

Forcer une Porte

Une porte coincée peut être forcée par n'importe quel personnage. Si un joueur déclare : « Je vais forcer la porte », lancer 1d6. Si le résultat est 5 ou 6, la porte est forcée. Ce jet est modifié par un éventuel modificateur de Force du personnage mais un résultat de 6 devrait toujours ouvrir une porte bloquée.
Chaque personnage peut faire une tentative par round. Cependant, si la première tentative échoue, les monstres de l'autre côté de la porte ne peuvent plus être surpris car ils ont entendu du bruit.



Les Portes Secrètes

N'importe quel personnage peut rechercher des portes secrètes. Le joueur doit décrire la zone exacte où il cherche. Cela prend environ un tour de fouiller une zone de 3 mètres sur 3. Si un joueur dit : « Mon personnage cherche des portes secrètes », lancer 1d6. Vous seul devriez jeter le dé, qu'il y ait ou non une porte secrète, pour laisser les joueurs dans l'incertitude. S'il y a une porte secrète et que le résultat est un 1, le personnage l'a trouvée. Les Elfes trouvent les portes secrètes sur un jet de 1 ou 2.
Une fois la porte secrète découverte et son emplacement exact noté sur une carte, toute personne lisant cette dernière trouve la porte secrète sans qu'un jet de dé ne soit nécessaire. Une porte secrète ou cachée peut ne pas être ouverte tant qu'elle n'a pas été découverte.

Les Portes Spéciales

Certaines portes sont conçues pour ne s'ouvrir que d'un seul sens. Ces portes ne peuvent pas être forcées du mauvais côté mais s'ouvre normalement si un sort d'*ouverture* est utilisé.

Équipement Non Listé

Les joueurs débutants ne devraient pas être autorisés à acheter de l'équipement autre que les articles listés au Chapitre 4, sauf si vous en décidez autrement.
Si un joueur veut acquérir une pièce d'équipement non listé et que vous l'autorisez, vous décidez de son prix, de son encombrement et des autres paramètres. Si vous laissez le joueur les déterminer à votre place, vous pourriez vous retrouver avec un équipement déséquilibré dans votre campagne et cela deviendrait un problème.

Le Sort de *Hâte*

Il existe de nombreuses façons magiques de se déplacer et de combattre à une vitesse supérieure à la normale. La plus courante est le sort de *hâte*. Appliquer les règles suivantes quand un sort de *hâte* est en jeu.

1. Les Jets de Sauvegarde ne sont jamais affectés par les différences de vitesse.
2. Les Jets pour Toucher gagnent un bonus de + 2 pour chaque différence de vitesse. Un personnage sous sort de *hâte* qui boit une *potion de vitesse* gagne ainsi un bonus total de + 4 à tous les jets d'attaque contre des adversaires qui se déplacent à vitesse normale, mais seulement un bonus de +2 contre des adversaires bénéficiant de l'effet d'un sort de *hâte*. Ce bonus n'affecte que les jets de toucher, pas les jets de dégâts.
3. La Classe d'Armure d'un personnage sous sort de *hâte* n'est pas différente de sa CA à vitesse normale, mais un bonus de -2 à la CA s'applique au prochain effet de vitesse. Ainsi, un Guerrier portant une cotte de mailles et bouclier (CA 2) est considéré comme ayant une CA de 0 s'il est « doublement accéléré » (sort de *hâte* et *potion de vitesse* par exemple).
4. Les Effets des baguettes, bâtons, bâtonnets, sorts et autres magies ne sont pas affectés par la vitesse. La magie prend toujours un temps standard, sans influence des effets de vitesse.
5. Au maximum, Deux types d'Effet d'augmentation de Vitesse peuvent se cumuler.
Par exemple, si un personnage boit une *potion de vitesse* et bénéficie d'un sort de *hâte*, le personnage se déplace à quatre fois la vitesse normale, deux fois grâce à la potion, et deux fois grâce au sort. **Quatre fois la vitesse normale est le maximum possible**. Les tentatives de tripler ou plus la vitesse échouent toujours. Pour chaque niveau de vitesse (x2 ou x4), doubler le nombre d'attaques que le personnage peut effectuer pendant ce round.
6. Les types d'Effet de Vitesse Identiques ne se cumulent pas.
Si un sort de *hâte* est lancé sur un personnage déjà sous l'effet du même sort, le deuxième n'a aucun effet.
7. Le MD peut ajouter d'autres restrictions s'il le désire. Par exemple, un problème de communication peut apparaitre, surtout quand un personnage bougeant à quatre fois la vitesse normale essaie de parler avec d'autres se déplaçant à vitesse normale.

La vitesse est un outil extrêmement précieux et puissant pour les personnages en combat.
Si les bonus gagnés par la vitesse rendent les PJ trop puissants, vous devriez ajouter davantage de restrictions pour garder l'équilibre du jeu.

Écouter

N'importe quel personnage peut essayer d'écouter les bruits. Cela arrive souvent quand ils souhaitent écouter à travers une porte, mais aussi dans diverses situations. Pour qu'un personnage entende quelque chose, l'endroit doit être calme.
À proximité une chute d'eau, par exemple, l'écoute est presque impossible. Si l'endroit est calme, les personnages doivent l'être aussi pour avoir une chance de succès.
Tout le monde doit s'arrêter et patienter pendant qu'un ou plusieurs personnages écoutent, car une armure et des armes font du bruit lorsque les personnages se déplacent.
Si un joueur dit « J'écoute les bruits », lancer 1d6. Vous, le MD, devriez toujours lancer le dé, qu'il y ait ou pas quelque chose à entendre, pour garder le suspense. Si le résultat est un 1 (1-2 pour un Nain, un Elfe ou un Petite-Gens), le personnage entendra tous les bruits audibles, si les conditions le permettent. Un Voleur de niveau 1 ou 2 a les mêmes chances d'écoute que les demi-humains. Au fur et à mesure qu'il monte de niveaux, le Voleur devient plus habile pour écouter les bruits.

Le Choix des Sorts Magiques

Lorsqu'un joueur commence à jouer un Magicien ou un Elfe, le joueur vous demandera les sorts que le PJ a dans son grimoire. Le Maître qui enseigne la magie au PJ est un PNJ de niveau supérieur et les sorts proviennent de son grimoire. Le « grimoire » supposé dans le jeu est simplement une liste de sorts conservée sur la feuille de personnage. Vous pouvez jouer le rôle du Maître si vous le souhaitez, sans obligation.
Ce système d'attribution des sorts vous permet de garder le contrôle sur les sorts utilisés dans votre campagne. Par exemple, vous pourriez peut-être vouloir éviter le sort de *charme-personne* tout simplement en ne le donnant pas aux personnages. Vous vous assurerez que les personnages ne trouvent jamais un parchemin ou un grimoire avec ce sort dessus.
Le premier sort obtenu est toujours *lecture de la magie*.
Cela permet au personnage de lire les parchemins trouvés, et est une partie essentielle de la formation du personnage.
Le deuxième sort obtenu par un Magicien ou un Elfe débutant doit être assez puissant. Vous éviterez d'attribuer *détection de la magie*, *lumière* ou *protection contre le mal* en deuxième sort, car ils sont très proches des sorts de clerc (facilement obtenu par un clerc de niveau 2 ou supérieur). *Charme-personne*, *projectile magique*, *sommeil*, *bouclier* et tous autres sorts d'attaque ou de protection sont des « deuxièmes sorts » efficaces.
Disque flottant, *lecture des langues*, ou *ventriloquie* sont utiles mais le joueur d'un Magicien ou d'un Elfe débutant peut se sentir inutile dans une aventure si ces sorts « utilitaires » (incluant *lecture de la magie*) sont les seuls qu'il connaisse. Ces sorts font de bons « troisièmes sorts », lorsque le personnage atteint le deuxième niveau.
Vous voudrez peut-être attribuer des sorts différents aux Magiciens ou Elfes débutants pour augmenter le nombre de sorts disponibles pour le groupe. Cependant, assurez-vous d'attribuer les sorts de manière équitable. Essayez de donner un sort puissant à chacun, pour éviter les plaintes de favoritisme.

La Perte du Grimoire

Si un personnage Magicien ou Elfe perd son grimoire, il fait face à un gros problème.
Personne ne permettrait au personnage d'utiliser son propre grimoire, et sans celui-ci le personnage n'a aucun sort à mémoriser ! Vous devriez toujours offrir une porte de sortie au personnage pour qu'il retrouve son grimoire perdu ou en obtienne un nouveau. Cela ne devrait pas être facile et devrait impliquer de payer une grosse somme d'argent (ou une promesse indéfectible), un service ou une quête spéciale, une aventure dangereuse, etc. Ne pas oublier que le personnage est lourdement pénalisé par la perte de son grimoire et que le joueur ne s'amusera probablement pas beaucoup jusqu'à ce qu'il en récupère un.



Cartographier

Cartographier un donjon est l'un des plus grands problèmes pour les joueurs débutants. Vous pouvez leur faciliter la tâche en suivant quelques directives simples :

1. Décrire les zones clairement et avec précision. Si vous faire une erreur, tout de suite en informer les joueurs et apporter les corrections nécessaires.

2. Utiliser les mêmes termes dans les descriptions et essayer de décrire en détails la pièce (dimensions, ouvertures, créatures, mobilier) dans le même ordre à chaque fois. Si les joueurs deviennent familiers avec certains termes récurrents, ils dessineront la carte plus facilement. Quelques termes courants pour les couloirs sont :
Passage Latéral : Un couloir se ramifie d'un côté mais le couloir principal continue.
Carrefour : Couloir en face, à droite et à gauche.
Intersection en T : Le corridor principal se termine à une intersection où les couloirs continuent vers la gauche et la droite.

3. Se mettre d'accord sur une description standard au début de l'aventure pour les couloirs, les pièces, les murs et les autres caractéristiques typiques.
Par exemple, si vous commencez par dire « Un couloir standard fait 3 mètres de large et 3 mètres de haut », vous pourrez simplement dire « couloir standard » au lieu de le décrire chaque fois. Les murs standards peuvent être « faits de blocs de pierre 60 cm de long sur 30 de haut » et plus aucune description ne sera nécessaire à moins qu'elle ne diffère de la norme.

4. Lorsque vous concevez vos propres donjons, utilisez des couloirs droits et des pièces carrées au début. Vous pourrez essayer d'autres formes quand vous et les joueurs serez plus expérimentés mais gardez en tête que cela ralentira le jeu.

Plusieurs Personnages

Vous ne devez pas autoriser les joueurs débutants à jouer plus d'un personnage à la fois. C'est déjà compliqué de jouer le rôle d'un unique PJ alors en jouer plusieurs l'est encore davantage. Cependant, quand les joueurs sont plus expérimentés, vous pouvez considérer cela comme une option.
Vous pouvez lancer plusieurs campagnes dans votre monde de jeu fantastique et autoriser les joueurs à avoir un personnage dans chaque campagne. Cela peut être intéressant et permet aux joueurs d'essayer différentes classes.

Nouveaux Monstres et Objets

Les Maîtres du Donjon expérimentés créent souvent leurs propres monstres, trésors, sorts, etc.
Ceci n'est pas recommandé pour les débutants. L'ensemble du système de jeu est soigneusement équilibré et il est facile pour un MD débutant de créer un objet trop puissant dont il aura le plus grand mal à se débarrasser une fois en jeu.
Lorsque vous commencez à inclure vos propres créations, commencez par les faire ressemblantes à celles de cet ouvrage. Les objets magiques ont généralement des charges, les monstres et les classes de personnages ont tous des forces et des faiblesses. Pour les objets magiques, familiarisez-vous avec les règles de création d'objets magiques du Chapitre 16.

Recours Excessif aux Dés

Les Maîtres du Donjon débutants commettent souvent l'erreur de recourir aux jets de dés aléatoires pour tout déterminer. Une soirée entière peut être gâchée si, par exemple, une rencontre aléatoire sur le chemin du donjon tourne mal pour le groupe. Le MD doit faire preuve de bon sens en plus du recours aux tables aléatoires.
Les rencontres doivent être cohérentes à la force du groupe et devraient être en adéquation avec le thème de l'aventure. Dans la mesure du possible, elles doivent s'intégrées à l'histoire.
De même, le MD peut décider des dégâts au lieu de jeter les dés, etc. Cela est parfois nécessaire pour permettre un jeu plus agréable car des dégâts importants tôt dans la partie peut gâcher le plaisir.

Changer les Règles

Un MD peut occasionnellement décider de modifier une règle précédemment utilisée au cours d'une partie. Les modifications et ajouts de règles peuvent généralement être introduites par des évènements logiques comme le fait de trouver un nouveau sort sur un parchemin oublié depuis longtemps, ou le vol d'une arme magique par un PNJ voleur pour la retirer du jeu.
Mais parfois, un changement ne peut s'expliquer logiquement. Pour les changements des règles standards et de base, discutez avec vos joueurs pour trouver une explication logique. Si rien n'est satisfaisant, un **changement de réalité** peut être la seule option.
Un changement de réalité signifie que le MD et le les joueurs ont décidé de jouer avec des règles différentes.
N'essayez pas de rejouer les événements passés qui ont pu dépendre de la règle modifiée. Ignorez simplement le passé.
Évitez les changements de réalité dans la mesure du possible, appliquez les changements en inventant des raisons logiques pour leur existence.

La Tenue de Registres

Un MD doit souvent faire face à de grandes quantités d'informations. Les lignes directrices qui suivent sont fournies à titre de suggestions sur la manière de transformer un gâchis désorganisé en une partie soignée et bien gérée.

Chronométrage

Un MD peut conserver le contrôle sur les événements du jeu en gardant trace du temps exact en jeu. Beaucoup d'effets ont des durées données et toutes les actions prennent un certain temps. Pendant que les PJ se promènent dans les couloirs des donjons, les PNJ et les monstres peuvent vaquer à leurs occupations et certaines peuvent influer sur le groupe à un moment donné, mais quand ?
L'enregistrement correct des actions entreprises aident à organiser le chronométrage. Lors d'une rencontre très riche, chronométrer élimine la confusion et vous aide à suivre les durées d'effets, les mouvements et à quel moment les ennemis peuvent entrer ou quitter le combat.
Faites une *chronologie*, une simple liste de nombres et indiquez le temps au fur et à mesure qu'il passe. Les rounds, les tours, les heures et les jours peuvent ainsi être consignés.
Les feuilles de notes de chronométrage peuvent être jetées une fois l'aventure terminée, mais le MD peut souhaiter noter en permanence les dates et les lieux d'événements, de rencontres ou tout autre détail.

Feuilles de Personnages

Si un MD conserve son propre fichier d'informations sur les personnages des joueurs, il peut retrouver rapidement les détails importants les concernant, même au cours d'une partie. Il peut soit conserver une copie intégrale de leur feuille de personnage ou alors noter les informations essentielles sur une fiche. Le joueur n'est pas autorisé à cacher quelques informations que ce soit sur son personnage au MD. Il doit absolument lui divulguer tous les détails de son personnage.

Au minimum, le MD aura besoin des informations suivantes sur chaque PJ : Le nom du personnage, sa classe d'armure, ses points de vie, son alignement, sa classe, son niveau, ses scores de caractéristiques, son TAC0, ses jets de sauvegarde, ses armes, ses objets magiques temporaires et permanents et le nom du joueur. Le MD peut également vouloir connaître certains détails, tels que les PX, l'équipement, l'argent, les facultés de Voleur, le grimoire, les détails du domaine, etc.

Consulter l'Annexe 3 pour les feuilles de personnage à photocopier que vous pourrez utiliser à ces fins.

Les Données sur les PNJ

Le MD doit également remplir une feuille de personnage pour chaque PNJ susceptible de partir à l'aventure avec le groupe. Par souci de commodité, le MD devrait créer des feuilles de PNJ dans le même format que celles des PJ. En plus des informations habituelles, on peut y trouver la maison du PNJ (ou la zone dans laquelle le PNJ peut être trouvé), ses informations personnelles et sa personnalité (têtu, coûteux à embaucher, flamboyant, etc.).

Feuilles d'Enregistrement d'Aventure

Pour organiser une aventure et la maîtriser rapidement, une Feuille d'Enregistrement d'Aventure peut vous aider. Prenez une feuille de papier et, dans le coin supérieur gauche, écrivez la date réelle et la date de l'aventure dans le temps de la campagne. Notez la mission ou l'activité principale des personnages pour la session de jeu dans le coin supérieur droit de la feuille.

Munissez-vous des copies des feuilles de personnages des PJ et des PNJ



participant à l'actuelle aventure et recopiez toutes les informations dont vous aurez le plus besoin pendant la partie, notamment les noms, les classes et les niveaux sur cette feuille d'enregistrement d'aventure.

En Annexe 3, vous trouverez une copie grand format de cette feuille d'enregistrement d'aventure. Vous pouvez photocopier et utiliser une feuille d'enregistrement pour chaque aventure que vous jouerez.

Abréviations sur la Fiche d'Enregistrement d'Aventure

Nous ne détaillons pas toutes les abréviations de la feuille d'enregistrement d'aventure de l'annexe 3 ci-dessous car certaines doivent vous être déjà familières.

NA, **CA** et **PV** sont respectivement le nombre de monstres apparaissant, leur classe d'armure et leurs points de vie. Si plus de deux monstres sont rencontrés, utilisez la deuxième ligne sous l'entrée *Monstre* pour lister leurs points de vie. S'il y a plusieurs monstres, vous devez numéroter les différents monstres pour éviter toute confusion. Soyez sûr de laisser suffisamment de place à côté des PV pour comptabiliser les dégâts.

TACO est le score que le monstre doit atteindre pour toucher une classe d'armure de zéro (0).

#AT et **Dégâts** sont respectivement le nombre d'attaques par round et la gamme de dégâts de chaque attaque. Si le monstre a une attaque spéciale, essayez de la résumer en un seul mot ou expression.

JSb et **JSs** sont respectivement les jets de sauvegarde du monstre contre les baguettes et les sorts. Ces deux jets de sauvegarde sont les plus couramment utilisés lors des rencontres avec des personnages bien équipés.

ML est le Moral des monstres. Les monstres ne se battent pas jusqu'à la mort. Toutefois, le MD peut décider de comment un monstre réagit au lieu d'utiliser les règles optionnelles de Moral.

VPX est la valeur en PX d'une créature.

Utilisation de la Feuille d'Enregistrement d'Aventure

Chaque fois qu'un personnage est touché par la magie, noter la nature de l'effet et sa durée à droite des informations sur le personnage. Utiliser des abréviations chaque fois que possible pour économiser de l'espace.

Au fur et à mesure que le temps de jeu passe, déduire les durées des effets. Quand un personnage doit avoir connaissance d'une durée particulière, l'avertir lorsqu'il ne reste plus qu'un court laps de temps.
Une autre méthode de suivi de la durée consiste à marquer sur la chronologie, le moment exact de la partie auquel l'effet disparaît.
Pour accélérer le jeu, noter en avance les moments et rencontres clés dans le donjon ou les étendues sauvages. Pour gagner encore plus de temps, mettez les statistiques des monstres sur ces notes préparées en avance. Le MD peut également avoir noté les détails des trésors magiques ramassés ou du moins le livre et la page où des informations complètes concernant cet objet peut être trouvées.
Lorsque le combat se termine, faire les calculs pour les points d'expérience et entourer le total de cette rencontre. Notez tous les trésors trouvés et si le groupe en a pris possession. Vous pouvez aussi conserver des registres distincts pour chaque personnage pour les calculs d'encombrement.
Quand l'aventure arrive à son terme, le MD aura toutes les informations à disposition sur la feuille d'enregistrement d'aventure.
Additionnez et divisez les PX puis rappelez aux joueurs les trésors trouvés afin qu'ils en fassent le partage. Notez tous ces résultats sur la feuille d'enregistrement.

Les Positions durant les Rencontres

Si le MD garde en mémoire la position des monstres et des PJ, il fait parfois des erreurs. Des figurines miniatures qui représentent les ennemis facilitent la visualisation d'une scène et d'autant plus s'ils sont utilisés sur un plateau de jeu quadrillé pour indiquer les distances. Un plateau sur lequel vous pouvez indiquer les murs, le mobilier, etc. est idéal.
Si vous n'avez pas de figurines miniatures à disposition, utiliser de petits objets pour représenter les monstres.
Cela peut être des bouts de papier numérotés, des dés ou des pions colorés et numérotés.
Avec seulement quatre couleurs et les chiffres, vous pouvez simuler jusqu'à 36 monstres. Les joueurs peuvent identifier leurs adversaires par un numéro et une couleur (« J'ai infligé 12 points de dégâts au spectre rouge #7 ! »), et le MD fait de même pour ses registres privés.
Une autre alternative est la craie et un tableau noir bon marché pour dessiner dessus.
Le MD devra continuer à comptabiliser les PV des monstres mais il est aisé de modifier toutes les positions des différents protagonistes.

Personnages à la Retraite

Pour diverses raisons, un joueur ou le MD peuvent décider de mettre un personnage à la retraite. Un joueur peut se désintéresser d'un personnage. Le MD peut alors faire du personnage un PNJ et le faire réapparaître dans d'ultérieures aventures.
Ce personnage peut continuer à monter en niveau mais à un rythme moindre.
Les personnages mis à la retraite après une vie pleine d'aventure sont idéaux pour les nouveaux joueurs qui voudraient jouer des personnages déjà bien intégrés dans la campagne.
Le MD lui, peut considérer qu'un personnage n'est plus adapté à la campagne en cours en raison d'une puissance excessive, d'une richesse trop importante, d'objets magiques ingérables, etc.
Avant de mettre à la retraite le personnage, le MD doit discuter du problème avec le joueur et essayer de trouver des alternatives.
Rappelez-vous qu'un personnage correctement joué mais trop puissant pourrait convenir à la campagne d'un autre MD.
À chaque fois qu'un personnage est mis à la retraite, donnez aux autres personnages des raisons logiques pour sa disparition.
Un aventurier pourrait partir loin vers un autre continent ou région, mourir de cause naturelle ou de vieillesse, mystérieusement disparaitre, ou tout simplement se retirer de la vie d'aventurier.

Conditions Particulières des Personnages

Les personnages se retrouvent parfois dans des conditions inhabituelles, conditions qui limitent leurs capacités ou leurs possibilités.
Voici quelques-unes de ces conditions et leurs effets.

Aveuglement

Les personnages peuvent être aveuglés de manière diverse.
Par exemple, avec un sort de *lumière* ou *lumière continue* lancé directement dans les yeux d'un personnage, ou un personnage sans infravision qui se retrouver dans l'obscurité totale.
Un personnage aveuglé, quelque en soit la raison, subit un malus de -4 à tous les jets de sauvegarde, un malus de -6 à tous les jets d'attaque (il doit deviner où se trouve sa cible en écoutant), et un malus +4 à sa classe d'armure pour la durée de l'aveuglement.
Les niveaux de Maîtrise des Armes deviennent inefficaces.
Un personnage qui doit voyager sur de longues distances en étant aveuglé se déplace très lentement. Il marche péniblement pour ne pas tomber et se déplace au tiers de sa vitesse normale.
Un personnage aveugle guidé par un voyant peut se déplacer en toute sécurité aux deux tiers de sa vitesse normale. Un personnage à cheval ne subit aucun malus de mouvement si quelqu'un guide ce cheval.

Surdité

Un personnage rendu sourd par magie (une malédiction ou une *corne d'explosion*, par exemple) est évidemment gêné.
Puisqu'il ne peut pas entendre, il va ignorer les avertissements et les ordres criés par ses alliés (le personnage sourd doit faire un jet de sauvegarde contre rayon mortel et s'il échoue, il se méprend). Une surdité causée par malédiction est guérie par un sort de *désenvoutement*, tandis que celle causée par une *corne d'explosion* par un sort de *guérison totale*. Les bonus au toucher de Maîtrise des Armes deviennent inefficaces, mais pas les dégâts.

Invisibilité

Un personnage qui ne peut pas voir son adversaire à cause d'un sort *d'invisibilité* subit un malus de -6 à tous jets d'attaque effectués contre cet ennemi invisible. Il doit deviner où se trouve sa cible en écoutant.
Il ne subit aucune pénalité à sa CA lorsqu'il est attaqué par un adversaire invisible et garder en tête, quelqu'un qui attaque perd les bonus de l'invisibilité.
Les niveaux de Maîtrise des Armes deviennent inefficaces.

Paralysie/Immobilisation

Différents types de sorts et d'attaques peuvent paralyser ou « geler » un personnage. Si un personnage touché par une attaque paralysante qui échoue à un jet de sauvegarde contre la paralysie, est immobilisé et incapable de faire quoi que ce soit. Le personnage n'est pas mort et ne meurt pas d'une simple paralysie. Un personnage paralysé reste éveillé et conscient de ce qui se passe autour de lui, mais ne peut rien faire qui demande du mouvement (y compris parler, lancer des sorts, etc.) jusqu'à la fin de la paralysie.
Les attaques au corps à corps sur un personnage paralysé touchent automatiquement, mais ne le tue pas automatiquement comme s'il s'agissait d'un personnage endormi. Les attaques à distance sont faites comme s'il a une CA de 9.
La paralysie n'a pas d'effet permanent. Elle dure 2d4 tours (ou dépend de la description du monstre ou du sort). Le sort de clerc *guérison des blessures légères* supprime la paralysie, mais ne soigne pas les dégâts subis.

Personnages au Sol

Un personnage au sol (par exemple renversé au combat) est facile à toucher : les attaquants reçoivent un bonus de +4 à leurs jets d'attaque lorsqu'ils attaquent un ennemi au sol.
Un ennemi au sol a également un malus de -4 à tous les jets de sauvegarde et un malus de -2 aux jets d'attaque tant qu'il est au sol. Cela prend un round de mouvement pour se relever et il continue à subir les malus pour encore un round.

Sommeil et Inconscience

Une cible endormie est impuissante. Si un attaquant réussit à s'approcher d'un personnage endormi sans le réveiller, il peut le tuer d'un seul coup avec n'importe quelle arme tranchante, quel que soit ses PV.
Les attaques avec des armes contondantes sur un personnage endormi touchent automatiquement et la cible endormie est considérée n'avoir une CA que de 9 contre les attaques à distance.
Toute créature endormie, y compris par un sort de *sommeil*, peut être réveillée de force, en la secouant, la giflant ou en lui donnant des coups de pied.
Certains types de sommeil sont si lourds que le personnage ne se réveille pas quand on le dérange. Ce sont des effets de sorts ou des résultats de combat, et sont appelés inconscience. Une victime inconsciente est comme un dormeur mais ne se réveille pas de force et ne résiste pas quand on essaie de l'attacher.

Affamé et Déshydraté

Un personnage commence à mourir de faim après une journée complète sans nourriture. Pour chaque jour complet qu'un personnage passe sans boire, ni manger, lancez un dé du type indiqué sur la table ci-dessous. Le résultat est le nombre de PV qu'il perd. Tant qu'il est affamé, le personnage ne peut pas guérir naturellement et les sorts de guérison ne fonctionnent pas.
Au fur et à mesure de la perte de PV, le personnage devient de moins en moins efficace, comme indiqué sur la *Table de Famine*. En utilisant cette table, vous déterminez le pourcentage de PV perdus à cause de la faim. Pour cela diviser le nombre de PV perdus à cause de la famine par ses PV totaux maximum.
Par exemple, un Guerrier avec 32 points de vie qui perd 10 points de vie à cause de la faim a perdu environ 31 % de ses points de vie à cause de la famine : 10/32 = 0,3125. Comparer ce résultat à la table. (Vous pouvez également utiliser cette table pour déterminer les effets de la faim sur les monstres.)

Étourdissement

Certains types de sorts, d'attaques ou d'effets magiques peuvent étourdir un personnage.
La durée de l'étourdissement est déterminée par le type d'attaque et la description vous indique sa durée.
Un personnage étourdi subit les pénalités suivantes :
1. Le personnage étourdi ne peut attaquer personne le premier tour (ou jusqu'à ce que l'étourdissement s'estompe, si c'est plus rapide). Après le premier tour, il subit un malus de -4 pour toucher jusqu'à ce que l'étourdissement s'estompe.
Les niveaux de Maîtrise des Armes deviennent inefficaces.
2. Il se déplace au tiers de sa vitesse normale.
3. Il subit un malus de -4 à tous ses jets de sauvegarde.
4. Il subit un malus de +4 à sa classe d'armure (ainsi une CA de 5 devient 9). Les niveaux de Maîtrise des Armes deviennent inefficaces.
5. Il ne peut pas se concentrer, lancer de sorts ou utiliser d'objets magiques.
6. Il ne peut pas utiliser de compétences générales.
7. Toute maîtrise d'arme que le personnage possède est réduite au niveau de base.
Le sort clérical *soin mineur* supprime l'effet d'étourdissement mais ne soigne aucun dégât.

Les Facultés de Voleur

Tous les MD doivent être au fait des facultés de Voleurs. Si ce n'est pas le cas, consulter le Chapitre 2 et lire la description de la classe Voleur.
De nombreux donjons incluent de nombreux pièges à détecter et à désamorcer, des serrures à crocheter, et des murs raides à escalader qui sont un challenge pour les Voleurs.
Lorsqu'un joueur déclare « Mon personnage Voleur va essayer de… » et nomme l'une de ces facultés, vous lancez les dés pour déterminer le succès ou l'échec de sa tentative.
Toutes les facultés d'un Voleur sont basées sur un pourcentage (d%).
Demandez au joueur quel est son pourcentage de réussite pour la compétence utilisée. Si vous tenez des registres des personnages, assurez-vous que les pourcentages du voleur que vous avez notés correspondent à ceux du joueur.
C'est toujours le MD qui lance le d%, jamais le joueur.
Si le résultat est inférieur ou égal au pourcentage indiqué, la tentative est un succès.
Un échec n'a souvent aucun résultat.

Table de Famine

La personne n'a…	PV perdu
Pas de Nourriture	1d2/jour
Pas d'Eau	1d8/jour
Ni Nourriture, ni Eau	1d10/jour

% de PV perdu à cause de la Famine	Repos Requis (Par jour)	Mouvement	Malus au Jet d'Attaque
1-24%	6 heures	-	-
25-49%	8 heures	x 3/4	-2
50-74%	10 heures	x 1/2	-4
75-99%	12 heures	x 1/4	-6

Le voleur saura, par exemple, que la serrure n'a pas été ouverte, qu'aucun piège n'a été trouvé, que le mur n'a pas été escaladé, et ainsi de suite.
Cependant, une tentative infructueuse de *désamorçage des pièges* peut déclencher le piège si le résultat du jet de dé est le double de celui nécessaire à un succès ou sur décision du MD, et se déclenche lorsqu'une certaine action survient (ouverture du coffre ou de la porte, soulèvement de l'objet, etc.).
Les tentatives de *déplacement silencieux* ou *se cacher dans l'ombr*e semblent toujours être des succès pour le Voleur. Seul le MD sait avec certitude, sur la base du résultat du jet de dé, si c'est un succès ou un échec.
Le MD peut décider du résultat sans jet de dé. Par exemple, si un groupe est poursuivi par un monstre imbattable et qu'une porte verrouillée se tient entre eux et la sortie, vous pouvez autoriser un succès automatique de *crochetage* afin de rendre le jeu plus amusant en permettant au groupe de s'échapper après s'être battu pendant une courte période.

Transfert de Personnages

Un joueur peut venir à votre table de jeu avec un personnage créé ailleurs. Si cette situation se produit, étudiez attentivement la feuille de personnage. En général, vous pouvez autoriser ce transfert sauf si :

1. Le personnage est d'un niveau clairement supérieur aux autres personnages du jeu.

2. Le personnage possède plus d'objets magiques que les autres personnages.

3. Le trésor du personnage est plus de 50 % plus élevé que celui du joueur le plus riche.

Chacun de ces problèmes peut être corrigé simplement en changeant les informations sur la feuille de personnage.
Si des modifications sont nécessaires, vous devez en parler avec le joueur, en privé, avant le jeu.
Lorsqu'un personnage expérimenté entre en scène dans votre campagne, vous pouvez procéder comme ce qui suit :
Si l'ancienne campagne du personnage se déroule dans un monde très similaire au votre, vous pouvez considérer qu'il a vécu ses aventures précédentes dans ce monde et que les autres PJ ont déjà entendu parler de lui.
Si l'ancienne campagne était sur un monde nettement différent, vous pouvez décrire le processus magique qui l'a amené ici. Peut-être a-t-il glissé dans le mauvais trou de ver pendant un voyage planaire, ou offensé un Immortel qui l'a banni de son monde d'origine.

Le terme « monstre » couvre toute créature qui n'est pas un personnage joueur. Ce chapitre décrit de nombreux types de monstres qui sont classés par ordre alphabétique. Les monstres ne sont pas toujours des bêtes féroces qui attaquent automatiquement les PJ et se battent jusqu'à la mort. Les monstres peuvent être amicaux ou agressifs, sauvages ou apprivoisés, banales ou bizarres. Certains seront simplement rencontrés au détour d'un couloir dans un dangereux donjon, quelques-uns deviendront les ennemis récurrents des PJ, tandis que d'autres formeront des alliances ponctuelles ou durables avec eux.
Vous pouvez utiliser la *Table de Réaction des Monstres* du Chapitre 7 pour déterminer comment les monstres réagissent face aux PJ.

Explications des Entrées

Ces entrées décrivent les monstres et incluent souvent des notes sur leur comportement. Le format des descriptions des monstres est toujours quasiment le même.

Nom du Monstre

Si le nom d'un monstre est suivi d'un astérisque (*), alors une arme spéciale ou magique est nécessaire pour le blesser. La description indique le type d'arme nécessaire.
Utiliser ces monstres avec prudence. Ils sont très dangereux pour les personnages de bas niveau qui n'ont souvent pas en leur possession les armes adéquates pour combattre efficacement de telles créatures.

Statistiques du Monstre

Tout comme les personnages joueurs ont des caractéristiques (Force, Dextérité, etc.), les monstres ont des statistiques. Tous les monstres de ce chapitre ont l'ensemble de statistiques suivant :

Classe d'Armure :
Dés de Vie :
Mouvement :
Attaques :
Dégâts :
NA :
Sauvegarde :
Moral :
Type de Trésor :
Intelligence :
Alignement :
Valeur en PX :

Classe d'armure (CA)

Cette statistique fonctionne comme celle des personnages : plus le nombre est bas, plus il est difficile de toucher la créature. La classe d'armure d'un monstre est fonction de la vitesse et la dextérité de la créature, de la dureté de sa peau et d'une éventuelle armure portée. Le MD peut modifier la CA dans des situations particulières.
Par exemple, la CA d'un hobgobelin est normalement de 6 car il porte généralement une armure de cuir, mais peut être changée en une CA de 2 s'il a dérobé une armure en plaques.

Dés de Vie (DV)

C'est le nombre de dés à huit faces (d8) utilisé pour déterminer les PV du monstre. S'il y a écrit « Dés de Vie : 11 », cela signifie que la créature a 11d8 PV.
Il y a parfois un + ou un - accolé aux DV. Par exemple, « DV : 3 + 1 » indique le nombre de DV (3) et un modificateur de +1. Le modificateur est le nombre de PV à ajouter ou soustraire au total des dés. Pour un monstre de DV 3 + 1, le MD jette 3d8 et ajoute 1 au total. S'il obtient 14 aux dés, le monstre a 15 points de vie.
Si un astérisque * est accolé aux DV, le monstre a une capacité spéciale, généralement des sorts, des attaques ou défenses spéciales, qui est expliquée dans la description.
Un monstre peut avoir plusieurs astérisques, un pour chaque capacité spéciale. Les capacités spéciales influent sur le montant de PX que les personnages obtiennent de la rencontre avec le monstre, comme expliqué au Chapitre 10.



À côté des DV, il y a une abréviation : (S), (M) ou (L). (S) signifie « Petit » ou « plus petit que la taille d'un homme », ce qui signifie que ces monstres sont plus petits que la plupart des humains. (M) signifie « Moyen » ou « de taille humaine », ce qui signifie qu'ils sont comparables en taille aux humains. (L) signifie « Grand » ou « plus grand que la taille d'un homme », ce qui signifie qu'ils sont sensiblement plus grands qu'un humain adulte. Garder en tête que les Petites-Gens ont un bonus défensif contre toutes les créatures de taille L.

Mouvement (MV)

Cela indique la vitesse de mouvement du monstre. Habituellement, sur cette entrée, il y a deux valeurs, la deuxième étant entre parenthèses. La première est le nombre de mètres parcourus par le monstre en un tour de 10 minutes. La seconde est la vitesse de mouvement par round (lors d'une rencontre).
Certains monstres ont plusieurs entrées de mouvement. La première est généralement le mouvement de marche, les autres étant pour des formes spéciales de mouvement, comme nager, voler ou grimper.

Attaques (#AT)

Cela indique le nombre et le type d'attaques que le monstre peut faire en un round. Quelques monstres ont des attaques spéciales supplémentaires décrites plus tard.

Dégâts (Dmg)

Cette entrée indique le montant des dégâts que le monstre inflige si son attaque réussit, exprimé en nombre de dés.
Quand un monstre a plus d'une attaque par round, attaques et dégâts sont donnés en ordre respectif.
« Par arme » signifie que le monstre attaque toujours avec une arme et que les dégâts sont déterminés par le type d'arme. Un monstre utilisant une épée normale fera les dégâts standard d'une épée normale, plus les bonus éventuels aux dégâts indiqués sur cette entrée ou en description.
Une entrée typique pour les dégâts serait « Dégâts : 1d6/2d6. »
La première attaque inflige 1d6 points de dégâts et la seconde 2d6 points de dégâts.

Nombre Apparaissant (NA)

Cette entrée indique le nombre de monstres pouvant être rencontrés.
Le premier chiffre indique le nombre de monstres rencontrés dans une salle de donjon, en intérieur.
Le deuxième (entre parenthèses) renseigne sur le nombre rencontré en extérieur dans la Nature Sauvage.
Si l'un ou l'autre des nombres est nul, le monstre n'est normalement pas rencontré pas dans cet environnement. Le MD peut toujours modifier le nombre selon la situation.

Rencontre en Donjon : Se référer au premier nombre. Si le niveau du monstre (DV) est égal au niveau du donjon, utiliser le NA.
Si le niveau du monstre est supérieur au niveau du donjon, réduire le NA pour cette rencontre. Si le niveau du monstre est inférieur au niveau du donjon, alors augmenter le NA.
Si le monstre est rencontré dans son repaire, le NA peut être multiplié jusqu'à cinq fois mais le MD doit utiliser son bon sens pour éviter une rencontre trop difficile.

Rencontre dans la Nature Sauvage : Se référer au second nombre.
Si les monstres sont rencontrés dans leur repaire, vous pouvez multiplier le NA jusqu'à cinq fois.

Dans un repaire dans un donjon ou la Nature Sauvage, jusqu'à la moitié du nombre total rencontré peut être des monstres jeunes ou au contraire très âgés, parfois avec peu ou pas de capacité de combat.
De plus, plusieurs adultes peuvent être absents (chasse, reconnaissance, etc.) selon la saison, l'heure, et d'autres conditions.

Sauvegarde

Cette entrée indique la classe de personnage et le niveau avec lesquels le monstre effectue les jets de sauvegarde. Par exemple, si la description indique « Sauvegarde : G7 », le monstre est considéré comme un Guerrier de niveau 7 pour les jets de Sauvegarde.

C : Clerc
E : Elfe
G : Combattant
M : Magicien
N : Nain
P : Petites-Gens
V : Voleur

Consulter la description de la classe de personnages adéquate pour déterminer les jets de sauvegarde.
En règle générale, les monstres non-intelligents sont considérés comme des Guerriers de niveau égal à la moitié de leur DV.
Certains monstres peuvent avoir des modificateurs spéciaux sur des jets de sauvegarde précis, comme indiqué dans leur description.

Moral (ML)

Cette règle optionnelle mesure le courage du monstre en combat.
Chaque fois qu'un monstre a besoin de faire un test de Moral (voir la section « Moral » au Chapitre 8), le MD lance 2d6. Si le résultat est supérieur au score de Moral, les monstres tentent de fuir ou de se rendre. Sinon, les monstres continuent à se battre. Si les monstres sont rencontrés dans leur repaire ou ont un chef, augmenter leur moral de 1 ou 2 points.

Type de trésor (TT)

Pour déterminer le montant et le type de trésor gardé par les monstres, comparer l'entrée indiquée à celle de la *Table des Types de Trésor* (Trésor transporté et Trésor dans un Repaire) du Chapitre 16. « Nul » indique qu'il n'y a aucun trésor.
Si un type de trésor est donné entre parenthèses, il est transporté par le monstre plutôt que trouvé dans son repaire. Un monstre errant sans lettre entre parenthèses n'a aucun trésor.

Intelligence

Lorsqu'un monstre est touché par un sort de *charme*, de *labyrinthe*, ou à chaque fois que le MD se questionne sur sa manière d'agir, son Intelligence peut être une indication. Cette entrée donne l'intelligence moyenne. Le MD peut faire varier l'intelligence, comme expliqué plus loin dans ce chapitre.
L'intelligence des monstres s'étale de 0 à +18. 0 pour des créatures comme les insectes et les gelées, et 2 pour les animaux communs.
Certains animaux très brillants (comme le pégase) ont des scores de 4 ou 5, proche de l'humain.
Toutefois, noter bien que le fait d'avoir un score de 3 à 5 ne signifie pas que ces créatures pensent comme les humains. En comparaison avec le plus stupide des humains, elles semblent souvent plus intelligentes.

Alignement (AL)

Les monstres peuvent être loyaux, neutres ou chaotiques. Les animaux communs sont neutres. Un bon MD prend toujours en compte l'alignement lors du *roleplay* d'un monstre. Par exemple, un monstre loyal n'a normalement aucune raison d'attaquer un groupe de PJ. Même s'il garde un territoire, il avertira d'abord les personnages. Seuls les monstres intelligents peuvent parler un langage d'alignement.

Valeur en PX (VPX)

Cette entrée indique les points d'expérience à décerner pour la défaite du monstre. Cependant, le MD peut donner plus de PX dans des rencontres « difficiles » comme dans un repaire bien défendu, ou moins de PX pour celles où les monstres n'ont pas eu la possibilité d'utiliser leurs capacités. Consulter le Chapitre 10 pour plus de détails sur l'expérience.

Description du Monstre

Sous les statistiques se trouvent la description du monstre. Hormis la description générale, il peut y avoir plusieurs paragraphes comme :

Type de Monstre :
Terrain :
Sauvegarde : (facultatif)
Multiplicateur de bardage :

Type de Monstre

Il s'agit d'une information sur le type de monstre. Les différents types de monstres ont des ensembles de capacités différentes décrites plus tard dans ce chapitre.
Les types de monstres incluent **Animal Normal** (animaux géants et préhistoriques), **Basique** (insectes, arachnides, champignons, gelées et créatures similaires), **Construction** (les golems), **Dragon** (proche des dragons ou de la race draconique), **Humanoïde** (Humain, Demi-humain et Humanoïde Géant), **Monstre**, **Monstre Planaire** et **Mort-Vivant**.
Les monstres « enchantés » sont identifiés (le monstre ne peut être blessé que par armes magiques ou est invoqué ou contrôlé magiquement), et sont affectés par des sorts comme *protection contre le mal dans un rayon de 3 mètres*.

La fréquence d'un monstre est donnée entre parenthèses et peut être « Commune », « Rare » ou « Très Rare ». Des créatures communes sont rencontrées fréquemment, celles rares occasionnellement et celles très rares uniquement dans des lieux ou des circonstances extraordinaires.

Description

C'est une description générale des habitudes, de l'apparence, des capacités spéciales et du comportement du monstre.
Dans la description, vous pouvez trouver l'un des termes suivants.
Carnivore : La créature préfère manger de la viande et ne mange généralement pas de plantes.
Herbivore : La créature préfère manger des plantes plutôt que la viande.
Insectivore : La créature préfère manger des insectes plutôt que les plantes ou la viande rouge.
Omnivore : La créature mangera presque n'importe quoi de comestible.
Nocturne : La créature est normalement active la nuit et dort le jour. Cependant, les donjons sont souvent sombres comme la nuit et une créature nocturne peut être éveillée pendant les heures de jour.
Repaire : L'habitat d'un monstre s'appelle son repaire, son antre ou sa tanière. La plupart se trouvent dans des donjons ou à l'extérieur, isolés dans la Nature Sauvage. Les monstres défendent farouchement leur repaire.

Terrain

Cette entrée indique le type de terrain où le monstre est fréquemment rencontré, sans s'y limiter. Les termes utilisés pour décrire le terrain sont les suivants.
Caverne : Cela inclut les grottes naturelles, caves, complexes de tunnels naturels et autres souterrains.
Froid/Arctique : Ce sont des zones de montagnes enneigées, les calottes glaciaires, les plaines enneigées et la toundra.
Désert : Ce terrain comprend des landes arides, les plaines rocheuses chaudes, les mers de sable et les zones similaires.
Monde Perdu : Il s'agit d'une zone spéciale coupée du monde extérieur, où vivent des créatures venues d'un lointain passé, comme les zones préhistoriques.
Montagne : Ce sont des zones rocheuses, les falaises, les gorges, les mésas, les pics, les volcans, etc. Cela inclut également les collines, des landes rocheuses, et autres terrains accidentés.
Océan : Les océans comprennent les mers d'eau salée, leur surface et profondeurs. Les rencontres sur les côtes sont spécifiées.
Ouvert : Il s'agit d'un terrain dégagé ou vallonné, les prairies, plaines, savanes, steppes, garrigue, veld et landes.
Rivière/Lac : Cela inclut les zones d'eau douce, leur surface et profondeurs.
Ruines : Ce sont des constructions en ruine ou abandonnées, les complexes souterrains artificiels (donjons), tombes, cryptes, cimetières et endroits désolés.
Peuplé : Ces zones comprennent villages, villes, cités et autres communautés d'où les créatures les plus dangereuses ont été éradiquées. Le contraire d'une zone peuplée est la Nature Sauvage, où la plupart des aventures ont lieu.
Marécage : Ce type de terrain comprend les marécages, tourbières et sols humides similaires.
Bois : Ce terrain comprend les bois, les forêts, les jungles, et les terrains similaires, y compris les collines boisées.

Charge (facultatif)

Certains monstres peuvent être équipés pour transporter des cavaliers ou de l'équipement. Cette entrée est l'encombrement que le monstre peut porter. Normalement, deux valeurs sont données. La créature peut porter jusqu'à la première sans difficulté et jusqu'à la seconde à la moitié de sa vitesse.

Multiplicateur de Barde (facultatif)

Certains monstres chevauchés par des cavaliers peuvent être équipés avec un harnais spécialement conçu (armure pour montures). Ce harnais ou barde coûte normalement plus cher et pèse lourd que celui d'un cheval.
Choisir un type de harnais pour le monstre (voir la section « Armure » au Chapitre 4), noter son coût et son encombrement, puis les multiplier par le nombre indiqué à cette entrée.
Les résultats sont le coût et l'encombrement du harnais pour une créature de ce type.

Statistiques Abrégées des Monstres

Dans de nombreux modules de D&D®, vous trouverez les statistiques abrégés des monstres. Ces statistiques abrégés contiennent la plupart des informations décrites ci-dessus mais sous forme condensée usant des abréviations.
Voici un exemple typique des statistiques abrégées d'un monstre :

> Dragonnet : NA 1-6 (2-12) ; CA 8 ; DV 3* ; #AT 1 venin ; Dmg 1-3 +poison ; MV 27 (9), Vol 36 (12) ; Sauvegarde G3 ; ML 8 ; TT K+L ; AL N ; AS Venin Malus -2 Attaque et Sauvegarde (Sauvegarde vs Poison pour l'éviter) ; VPX 50

Parfois les entrées varient légèrement du format présenté ci-dessus. Par exemple, certaines modifieront l'ordre des statistiques et ajouteront d'autres informations. N'en soyez pas perturbé, les abréviations de base sont les mêmes. Quelques unes des abréviations supplémentaires dans les variantes incluent :

PV	Points de vie
AS	Attaque spéciale
DS	Défense spéciale
TAC0	Toucher une CA de 0

Attaques Spéciales

De nombreux monstres ont des attaques spéciales mentionnées dans leur description. Les personnages peuvent généralement éviter les effets d'une attaque spéciale en réussissant un Jet de Sauvegarde (bien que certaines attaques, comme la perte d'énergie, ne le permettent pas).
Pour chaque attaque spéciale d'un monstre, un astérisque (*) est accolé aux dés de vie. Lire attentivement les explications suivantes et consulter cette section chaque fois que des attaques spéciales sont utilisées en jeu.

Acide

Des dégâts d'acide sont causés par les souffles de dragon noir, les limons gris et d'autres créatures. La quantité de dégâts causé par un acide est donné dans la description du monstre. Les objets normaux peuvent être abimés si la victime échoue à son Jet de Sauvegarde.

Aveuglement

Certains pouvoirs de monstres, sorts, actions spéciales, ou se battre dans le noir sans infravision peuvent entraîner l'aveuglement. Certaines formes d'aveuglement n'impliquent pas la vue. Par exemple, une chauve-souris peut être « aveuglée » par le sort de clerc *silence sur 4.5 mètres de rayon*. Consulter « Conditions Particulières des Personnages » au Chapitre 13 pour plus de détails.

Charge

Si un monstre peut se ruer vers son adversaire sur 60 mètres (20 mètres à l'intérieur), il inflige le double des dégâts s'il touche. Un monstre ne peut généralement pas charger dans certains types de terrain : accidenté, forêt dense, jungle, montagne, marais, etc.

Charme

Certains monstres peuvent charmer un personnage pour lui faire croire que le monstre est un allié. Si un personnage est la cible d'un charme (d'une harpie, par exemple) et échoue à un Jet de Sauvegarde contre les sorts, le personnage est charmé de suite. Cette attaque spéciale fonctionne exactement comme le sort *charme personne* de Magicien, sauf que l'effet se termine immédiatement si le monstre est tué.

Dégâts Continus

Certains monstres s'accrochent lorsqu'ils touchent leur cible. Lorsque cela se produit, ils n'ont pas besoin de faire d'autres jets d'attaque et la cible subit une quantité donnée de dégâts à chaque round, généralement jusqu'à la mort du monstre ou de sa victime. Constriction et drainage sanguin sont deux exemples de ce type d'attaque.

Maladie

Sauf indication contraire, la maladie nécessite un Jet de Sauvegarde contre le poison. Un échec signifie que le personnage a 25% de chance de mourir dans un délai de 1 à 6 jours, et dans tous les cas, il devra être au repos complet pendant cette période. Un succès signifie que le personnage évite la maladie. La maladie peut être guérie immédiatement par des sorts tels que *guérison des maladies*.



Drain d'Énergie

C'est une forme d'attaque dangereuse qui n'autorise pas de Jet de Sauvegarde.
Si un personnage est touché par un drain d'énergie (par un nécrophage, par exemple), le personnage perd un niveau d'expérience.
Contre des draineurs d'énergie particulièrement puissants (tels que les vampires), le personnage perdra deux niveaux. Le drain d'énergie supprime tous les avantages des niveaux d'expérience perdus (points de vie, sorts, etc.) dès qu'il se produit. Le total de points d'expérience de la cible chute au milieu du nouveau niveau.
Contre de puissants demi-humains (ceux qui ont avancé au-delà de la limite de niveau), l'attaque draine 101.000-120.000 points d'expérience (1d20 X 1.000 + 100.000).
Un personnage de niveau 1 touché par un drain d'énergie est immédiatement tué et revient souvent sous la forme d'un mort-vivant contrôlé par son meurtrier. Si ce n'est pas spécifié, cela survient 24 à 72 heures après la mort.
Les niveaux d'expérience perdus peuvent être récupérés grâce au sort de clerc de niveau 7 *restauration* ou en regagnant de l'expérience de manière classique. Un monstre touché par un drain d'énergie perd un DV, avec perte de points de vie et réductions des jets d'attaque et de sauvegarde associés.
En général, un monstre avec drain d'énergie doit faire une attaque de son plein gré avec pour cette capacité pour qu'elle prenne effet. En d'autres termes, un vampire pourrait toucher un humain sans lui faire du mal, s'il le souhaite. De même, un mystique pourrait attaquer un vampire à mains nues et ne perdrait pas de niveau juste en le touchant.

Paralysie

Cet effet fige un personnage. Si un personnage est touché par une attaque paralysante et échoue à son Jet de Sauvegarde contre la Paralysie, le personnage est incapable de faire quoi que ce soit (voir Chapitre 13, le paragraphe « Conditions Particulières des Personnages »).

Pétrification

C'est une capacité dangereuse de certains monstres fantastiques. Elle peut se manifester lors d'un regard, d'un souffle, ou coup normal en combat, comme indiqué en description. Lorsqu'elle est touchée

par une pétrification, la cible doit faire un Jet de Sauvegarde contre la Pétrification. Une cible qui échoue se transforme en une statue de pierre. Tout l'équipement porté, qu'il soit normal ou magique, se transforme en pierre avec lui, devenant une partie de la statue et sans pouvoir. Certains sorts magiques peuvent sortir une personne de la pétrification.

Poison

Le poison de monstre est simple et dangereux.
Un personnage empoisonné qui rate son Jet de Sauvegarde contre le Poison meurt et s'il réussit son Jet de Sauvegarde, il n'est pas affecté. Facultativement, le poison peut infliger dégâts, par exemple ld6 par DV du monstre, avec un Jet de Sauvegarde pour ne subir que la moitié des dégâts.
Le poison du monstre, émanant de sacs ou de glandes, n'est toxique que lorsqu'il se trouve dans la créature ; lorsqu'il est exposé à l'air, il devient inoffensif en 1 à 10 rounds. Un sac de poison intact (rare après un combat) dure 1 à 10 rounds par dé de vie du monstre. Conformément au sort de poison, l'utilisation de poison est considérée comme un acte mauvais, donc réservé aux PJ chaotiques.

Lanceur de Sorts

Cela signifie qu'un monstre peut lancer un ou plusieurs sorts. Sauf indication contraire, le monstre est considéré comme un lanceur de sorts de niveau égal à ses DV. Habituellement, la capacité est innée (pas besoin de grimoire ou de temps pour mémoriser ou méditer) et est limitée à un certain nombre de fois par jour. « À volonté » signifie que le monstre peut utiliser la capacité tous les rounds.

Certains monstres lanceurs de sorts sont l'équivalent des magiciens ou des clercs. Ces monstres, appelés *wokans* et *chamans*, sont présentés dans la section « Monstres Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce Chapitre. Un monstre reçoit un astérisque (*) tous les deux niveaux de sorts qu'il peut lancer. Ainsi, une créature qui peut lancer des sorts de niveau 3 aura deux astérisques par cette capacité.

Engloutir

Certains monstres sont assez grands pour avaler et engloutir une cible entièrement. Cette attaque réussit toujours sur un 20 naturel et sur le nombre en description. La cible engloutie subit une quantité donnée de dégâts par round jusqu'à ce que le monstre soit tué. Si la cible a une arme tranchante, elle peut attaquer le monstre de l'intérieur, mais avec un malus de -4. L'intérieur de tout monstre a une CA de 7.
Être englouti a souvent des effets supplémentaires comme la paralysie, l'inconscience, etc. Si la cible meurt, le corps est complètement digéré en une heure (six tours) et ne peut pas être ramené à la vie.

Piqué

Cette attaque est similaire à une charge, mais pour les monstres volants. Contrairement à la charge, le piqué ne double les dégâts que si le monstre surprend son adversaire. Si le jet d'attaque est 18 ou plus et que le monstre a des serres ou tout autre chose pour attraper une proie, le monstre saisit la cible et essaie de s'envoler loin avec elle. Si la cible est trop lourde, le monstre lâche prise immédiatement. Un piqué peut ne pas être utilisé dans une forêt dense ou une jungle.



Piétinement

Certains monstres essaient d'utiliser leur grande taille pour écraser leurs adversaires. Lors du piétinement, un monstre gagne un bonus de + 4 à son jet d'attaque si la cible est de la taille d'un homme ou plus petite. Certains groupes d'animaux (troupeaux) peuvent également piétiner, infligeant généralement infligeant ld20 points de dégâts grâce à leur nombre.

Défenses Spéciales

En plus de bonnes classes d'armures, de DV élevés et d'attaques spéciales, certains monstres ont des défenses spéciales et sont immunisés aux armes normales et aux sorts.

Immunité aux Armes Normales

De nombreux monstres enchantés sont complètement immunisés aux dégâts et effets des armes normales (non magiques). Ces créatures sont particulièrement dangereuses pour les personnages de bas niveau qui sont moins susceptibles de posséder des armes magiques. Certains de ces monstres (lycanthropes par exemple) sont vulnérables aux armes en argent, tandis que d'autres sont immunisés à certaines armes magiques. Par exemple, certains sont immunisés aux armes normales et à celles donnant un bonus magique de +1, un +2, ou plus. Plus l'immunité est grande, plus le monstre est dangereux. Les monstres avec ces immunités ont un astérisque (*) accolé à leur nom dans la liste des monstres.

Immunité aux Sorts

Cette défense spéciale peut prendre plusieurs formes. Les morts-vivants sont immunisés contre toutes les formes de *charme*, *sommeil* et *immobilisation*. De nombreuses créatures utilisant le feu sont immunisés contre les sorts de feu. Certains monstres puissants peuvent être immunisés contre les sorts de faible puissance, comme ceux de niveau 1 et 2, éventuellement en plus de l'immunité à un type de sort spécifique. Lorsqu'il y a mention de l'immunité aux sorts, elle s'applique également à tous les effets magiques, y compris ceux produits par des monstres ou des objets. Par exemple, l'immunité à tous les sorts de niveau 1

à 3 confère également l'immunité à *boule de feu* d'une baguette ou d'un bâton (car *boule de feu* est un sort de niveau 3).
Toutefois, le souffle d'un dragon est une capacité naturelle de dragons, pas magique, et n'est donc pas affecté à moins d'information contraire.

Les Types de Monstre

Chaque description de monstre comporte une entrée « Type de Monstre », que nous décrivons ici plus en détail. Les types comprennent :

•Animal Normal (Animal géant et animal préhistorique)
•Construction (monstre enchanté)
•Dragon (et Draconien)
•Humanoïde (humain, demi-humain, et humanoïde géant)
•Basique
•Monstre
•Monstre Planaire
•Mort-Vivant

Parfois un monstre appartiendra à plus d'un de ces types.

Animal Normal (Géant, Préhistorique)

Un animal normal est toute sorte d'animal non magique qui appartient à son environnement. Si un « monstre » du jeu est un animal qui existe dans le monde réel ou est une race variante d'un tel animal, c'est un « animal normal ». Un animal normal peut être quelque chose d'aussi inoffensif qu'un mulot ou aussi dangereux qu'un tigre.

Un animal géant est simplement une version surdimensionnée d'un animal normal. Il n'est pas magique et ne diffère pas dans les formes d'attaque ou le comportement de sa contrepartie plus petite. Il est simplement plus dangereux car beaucoup plus grand.
Un animal préhistorique est un animal normal du passé, mais aujourd'hui disparu. Des créatures comme les tigres à dents de sabre, les dinosaures et les mammouths sont des animaux préhistoriques. Dans un environnement de jeu, les animaux préhistoriques peuvent ne jamais avoir disparu ou bien exister encore dans des zones isolées comme des vallées perdues.

Construction (Enchanté)

Une construction est un monstre qui n'est pas réellement vivant, mais qui a été créé par magie. Ainsi, toutes les constructions sont également « enchantées ». Une construction inférieure peut être touchée par toute arme. Les constructions inférieures sont les statues vivantes. Une construction supérieure ne peut être touchée que par des armes magiques. Elles sont très coûteuses à fabriquer. Les constructions supérieures sont les gargouilles et les golems. Les règles générales suivantes s'appliquent à toutes les constructions :
1. Elles ne peuvent être créées que si la magie appropriée est utilisée. Les règles pour leur création sont données au Chapitre 16.
2. Elles ne guérissent pas de manière normale, la magie doit être utilisée pour les soigner de tout dégât subi.
3. Elles sont immunisées contre les effets du poison et les effets mentaux (*charme*, *sommeil*, *illusions*, etc.).
4. Elles ne peuvent pas se reproduire. Il n'y a jamais de « bébés gargouilles » par exemple.



Dragon (Draconien)

Les dragons sont parmi les plus féroces et les plus dangereux de monstres.
Ce sont d'énormes reptiles avec de grandes ailes, des dents cruelles, des griffes acérées et une conscience aiguë de leur propre supériorité. La plupart ont un souffle, c'est-à-dire une attaque de souffle qui produit un effet de dégâts de feu, d'acide, etc. La plupart sont d'une grande intelligence et certains peuvent lancer des sorts. Tous les dragons ne sont pas mauvais. Certains sont des créatures loyales et bienveillantes.
Il y a aussi les draconiens, des espèces apparentées aux dragons, comme les chimères, les drakes, les dragons-tortues, les hydres, les salamandres et les wyverns.

Humanoïde (Humain, Géant, Demi- Humain,)

Une **créature humanoïde** est à peu près humaine dans sa forme (une tête, deux bras, deux jambes, bipède) mais n'est pas humaine ou demi-humaine. Des monstres de base comme les gobelins sont de ce type, tout comme les créatures de la taille d'un ogre. Les humanoïdes sont sensibles au sort *charme personne*.

Un **humanoïde géant** est plus grand et plus puissant que la version normale. De bons exemples sont les géants et les trolls. Ces créatures ne sont pas sensibles au sort *charme personne*.

Un **demi-humain** est membre d'une classe de personnage non-humaine : un Nain, un Elfe ou une Petite-Gens.

Les **humains** peuvent se rencontrer presque n'importe où dans le monde de jeu. Ils fournissent de nombreuses possibilités de *roleplay* pour le MD et les joueurs. De plus, ils peuvent être le prétexte à des quêtes menant à de nombreuses aventures. Dans certains cas, la raison de leur présence peut influer sur la vie du donjon. Par exemple, si les PNJ agissent comme appâts, le MD peut placer une harpie dans une pièce vide à proximité.

Étant donné qu'un humain PNJ est un individu, ce type de rencontre nécessite un peu de travail du MD, mais elle peut être assez amusante. Les PNJ humains n'ont pas besoin d'être aussi détaillés que les PJ.
Le MD peut créer chaque PNJ humain de lui-même ou utiliser la *Table : Création de PNJ Humains*.

Remarque : Cette table fonctionne aussi pour les demi-humains en omettant l'étape 2.)
Utiliser la *Table : Raisons de la Rencontre des PNJ* pour générer des idées de rencontres.

Basique

Les créatures basiques sont, pour la plupart, non intelligentes (Intelligence 0) et ont des modes de vie simples.
La majorité sont des plantes, des champignons, des insectes, des arachnides, des boues, ou des invertébrés comme les vers ou les limaces. Ce type comprend également des spécimens de grande taille.

Monstre

Un monstre est toute créature qui ne rentre pas dans l'un des autres types.
Ce sont souvent des créatures légendaires ou fabuleuses, ou alors n'ayant que peu en commun avec les autres types. Certains peuvent ressembler à d'autres types comme les humanoïdes ou les animaux mais ont des capacités, des traits, ou des pouvoirs qui les distinguent.

Monstre Planaire (Monstre Enchanté)

Tous les monstres planaires proviennent d'un autre plan d'existence que le Plan Primaire (la dimension familière des PJ).
Certains monstres ont à la fois une version sur le Plan Primaire et sur un autre, cela sera indiqué.
Des monstres planaires qui sont invoqués sur le Plan Primaire sont des monstres « enchantés ».
La plupart des créatures d'autres plans n'ont pas de trésors « normaux » mais peuvent avoir l'équivalent de leurs propres plans. Par exemple, les pierres précieuses sur le Plan Élémentaire de l'Eau peuvent apparaître sous forme de morceaux de glace colorée. Lorsqu'il est indiqué que le type de trésor est « Spécial », le MD le choisit de manière adéquate au Plan donné.

Table : Création de PNJ Humains

1. Choisir le Nombre Apparaissant

2. Déterminer la Classe de chacun (lancer 1dl2) :

1-2	Clerc
3-6	Guerrier
7-8	Magicien
8-10	Voleur
11	Druide
12	Mystique

3. Déterminer l'alignement de chacun (choisir ou lancer 1d6) :

1-3	Loyal
4-5	Neutre
6	Chaotique

4. Déterminer la raison d'être des PNJ. Choisir dans la table ci-dessous ou lancer 1d8.

5. Choisir l'équipement des PNJ. Ils peuvent posséder des objets magiques si vous le souhaitez. Dans ce cas, les le PNJ objets doit utiliser l'objet magique à chaque fois que nécessaire. Garder en tête que ces objets magiques pourraient facilement devenir la propriété des PJ si les PNJ sont tués ou volés, mais de objets puissants ne devraient pas être obtenus aussi aisément.

6. Ajouter d'autres détails si nécessaire, soit en choisissant ou au hasard, comme la CA, les PV, les sorts, etc.

Mort-Vivant

Les morts-vivants sont des créatures qui étaient autrefois vivantes mais doivent maintenant leur existence à de puissantes forces surnaturelles ou magiques.
La plupart des morts-vivants peuvent être repoussés par des clercs ou certains objets, comme les symboles sacrés.
Les morts-vivants ne sont pas sensibles aux attaques spéciales qui n'affectent que les créatures vivantes (comme le poison) ou par des sorts qui affecte l'esprit (*sommeil*, *charme*, *paralysie*, *discorde*, *débilité mentale*, *faiblesse d'esprit*, etc.).
Un mort-vivant créé par un sort magique est un monstre « enchanté ».

Table : Raisons de la Rencontre des PNJ

1. **Seuls, blessés (et effrayés)** : Les PNJ étaient partis à l'aventure mais ont découvert que le donjon était plus dangereux que ce qu'ils pensaient. Ils souhaitent se joindre au groupe des PJ pour leur sécurité.
2. **Appâts** : Les PNJ sont des appâts, charmés ou contrôlés par un monstre proche. Les PNJ tenteront d'orienter le groupe vers le monstre sans créer de suspicion. Le monstre peut apparaître alors que les PNJ distraient le groupe.
3. **Évasion** : Les PNJ étaient prisonniers d'un monstre à proximité mais se sont échappés. Ils ont peu ou pas d'équipement. Le monstre pourrait apparaître bientôt s'il a pris conscience de leur évasion.
4. **À la Recherche d'un Ami** : Les PNJ recherchent un ami, qui aurait disparu dans le donjon. L'ami pourrait être prisonnier d'un monstre proche.
5. **À la Recherche d'un Objet** : Les PNJ recherchent un objet spécial, qui serait dans le donjon.
6. **Ne sont pas ce qu'ils semblent** : Les PNJ ne sont pas de simples humains. Ce sont peut-être des lycanthropes, des dopplegangers, des dragons d'or, etc. Le MD détermine le type de monstre.
7. **En Fuite** : Les PNJ s'enfuient d'une rencontre avec un monstre proche. Le monstre peut être en train de les pourchasser.
8. **Seuls Survivants** : Les PNJ sont les seuls survivants d'une bataille récente avec des monstres. Le reste de leur groupe peut être rencontré dans un repaire de monstres à proximité.

Fréquence des Monstres

Un monstre est répertorié comme étant *commun*, *rare* ou *très rare*. Les monstres rares doivent être utilisés moins fréquemment que ceux communs. Les monstres très rares doivent généralement apparaitre dans des rencontres planifiées à l'avance ou dans des lieux particuliers rarement visités.

Liste des Monstres

Voici la liste de base des monstres de D&D®.
D'autres monstres sont présentés dans les modules et suppléments publiés pour le jeu.

Abeille Géante

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	½* (1-4 PV) (S)
Mouvement	50m (24)
Attaques	1 dard
Dégâts	1-3 + spécial
No. Apparaissant	1-6 (5-30)
Sauvegarde	Guerrier 1
Moral	9
Type de Trésor	Voir ci-dessous
Intelligence	-
Alignement	Neutre
Valeur en PX	6

Type de Monstre : Basique (Rare).

Les abeilles géantes, aussi appelées « abeilles tueuses », sont des insectes de 30 cm de long, et d'un tempérament très violent. Elles attaquent souvent à vue, et à coup sûr si une créature se trouve à moins de 10 mètres de leur ruche souterraine. Après une attaque réussit, l'abeille meurt, mais la victime devra effectuer un jet de sauvegarde contre Poison ou bien mourir. Le dard continuera à se propager dans le corps de la victime, infligeant 1 point de dégâts par round, à moins qu'un round ne soit passé à retirer le dard.

Il y aura toujours un minimum de 10 abeilles avec leur reine dans la ruche ou à proximité immédiate. Au moins 4 d'entre elles auront 1 Dé de Vie. La reine en possède 2 et peut piquer plusieurs fois sans mourir. Les abeilles géantes font du miel magique. Quand on mange tout le miel d'une ruche (1/2 litre), celui-ci fait le même effet qu'une demi *potion de guérison*, soignant donc 1d4 points de dégâts.

Terrain : Plaine, Bois, Montagne, Colline.

Actéon (Élan Centaure)

Classe d'Armure	3
Dés de Vie	11** (L)
Mouvement	50m (15)
Attaques	2 lances/1 bois ou souffle (spécial)
Dégâts	1d6+6/1d6+6/2d8
No. Apparaissant	0 (1)
Sauvegarde	Clerc 11
Moral	10
Type de Trésor	B
Intelligence	12
Alignement	Neutre
Valeur en PX	2.700

Type de Monstre : Monstre (Rare).

Cette créature solitaire est un protecteur des créatures des forêts. L'actéon mesure 2.70 mètres, avec les bras, le torse et les traits du visage d'un être humain, mais les bois et les pattes inférieures d'un élan. Tout son corps est recouvert d'une peau brune semblable à celle d'un élan. Il peut parfaitement se camoufler (comme s'il était invisible) dans les bois clairs ou denses.

Lorsqu'il est irrité par le meurtre gratuit de créatures des bois (ou actes vils similaires), l'actéon jaillit de sa cachette, généralement par surprise (1-5 sur ld6). Il utilise souvent de grandes lances en bois et en os pour punir ou tuer les profanateurs des bois.

Il a un puissant souffle qui peut être utilisé une fois par jour, de 3 mètres cubes.

Chaque cible à l'intérieur doit réussir un jet de sauvegarde contre souffle de dragon ou être métamorphosé en une créature de la forêt commune (hibou, écureuil, cerf, etc.).

Si le jet de sauvegarde est réussi, la transformation se produit toujours, mais ne dure que 24 heures.

Une fois par jour, un actéon peut invoquer des créatures des bois terrestres pour l'aider et 1d6 créatures arrivent dans 1d4 tours.

Choisir ou déterminer au hasard le types de créatures invoquées :

1 Sanglier
2 Ours
3 Centaures
4 Griffons
5 Lézard (caméléon)
6 Tréant

Les Actéons sont des membres de la communauté de la forêt au même titre que les centaures, les dryades, etc. Ils sont suffisamment audacieux et rares pour être reconnus comme des héros par les créatures de la forêt. Un Actéon travaille parfois avec des Druides pour préserver la sécurité des bois, surtout si une menace dangereuse est en cause. Il y a des lanceurs de sorts actéons ; voir « Monstre Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.

Terrain : Bois.

Charge : 3.000 en à pleine vitesse ; 6.000 en à la moitié vitesse.



Adaptateur

Classe d'Armure	9
Dés de Vie	8* (M)
Mouvement	36m (12)
Attaques	2 (épée) ou voir description
Dégâts	1d8+4/1d8+4 ou voir description
No. Apparaissant	1d6 (1d12)
Sauvegarde	Guerrier 8
Moral	10
Type de Trésor	V
Intelligence	13
Alignement	Variable
Valeur en PX	1.200

Type de Monstre : Monstre (Très Rare).

Les adaptateurs sont une race commune à tous les plans d'existence.

Ils sont très intelligents, et ont plus de connaissance que n'importe quel sage, mais leur philosophie exige qu'ils ne transmettent pas leur grande connaissance des plans aux cultures humaines. Ils voyagent et observent les civilisations des différents plans, et partagent des informations seulement entre eux. Les adaptateurs sont des polymorphes naturels (non magiques), capables de se transformer en toute créature de taille humaine ou demi-humaine. Les adaptateurs ne sont pas comme les dopplegangers et ne se transforment pas en sosies.

Ils changent de couleur après s'être adaptés à une attaque. Ce sont des voyageurs, qui séjournent rarement au même endroit plus de trois jours, et qui sont capable d'entrer et quitter les différents plans à volonté.

Ces créatures ont la capacité de s'adapter en modifiant leur structure physique pour survivre dans n'importe quel plan.

Une fois exposé à un type de magie, ils y deviennent immunisés. Par exemple, un sort de *foudre* infligerait plein ou moitié dégâts lors de la première utilisation, mais les attaques suivantes n'auraient alors aucun effet. Cette adaptation s'estompe en 1d10 tours si elle n'est pas utilisée.

Au combat, les adaptateurs sont habiles au maniement de l'épée (2 attaques par round, bonus de +4 à l'attaque et aux dégâts). Si le MD le souhaite, un adaptateur peut se protéger avec un appareil fantastique que les PJ ne sont pas aptes à comprendre ou à utiliser. Des exemples peuvent inclure un lance-flammes, un inducteur de transe ou un neutraliseur d'énergie.

Terrain : Partout où l'on trouve des humains.

Âme en Peine *

Classe d'Armure	3
Dés de Vie	4** (M)
Mouvement	36m (12) Vol 72m (24)
Attaques	1 toucher
Dégâts	1d6+ drain énergie
No. Apparaissant	1-4 (1-6)
Sauvegarde	Guerrier 4
Moral	11
Type de Trésor	E
Intelligence	7
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	175

Type de Monstre : Mort-Vivant, Enchanté (Rare).

Une âme en peine est un monstre mort-vivant sans corps physique, qui apparaît comme une silhouette humaine pâle, presque transparente, faite de brume épaisse. Elle est immunisée contre les sorts de *sommeil*, de *charme* et de *paralysie*. Une âme en peine ne peut être atteinte que par des armes en argent ou magiques, mais les premières ne lui infligent que la moitié des dégâts.
Le toucher d'une âme en peine inflige un drain d'énergie de 1 niveau, en plus de causer 1d6 points de dégâts. Une victime tuée par une âme en peine en deviendra elle-même une en un jour, sous le contrôle de celle qui l'a tuée.
Les âmes en peine habitent les terres désertes ou les logements de créatures qu'elles ont tuées ou fait fuir.
Terrain : Terres Arides, Ruines.

Apparition

Forme de Mort-Vivant ; voir Manifestation.



Araignée Géante

	Araignée Crabe	Veuve Noire	Tarentelle
Classe d'Armure	7	6	5
Dés de Vie	2* (M)	3* (M)	4* (L)
Mouvement	40m (20) Pas de filet	20m (10) x2 dans son filet	40m (20) Pas de filet
Attaques	1 morsure	1 morsure	1 morsure
Dégâts	1d8+poison	2d6+poison	1d8+poison
No. Apparaissant	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d3 (1d3)
Sauvegarde	Guerrier 1	Guerrier 2	Guerrier 2
Moral	7	8	8
Type de Trésor	U	U	U
Intelligence	0	0	0
Alignement	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en PX	25	50	125

Type de Monstre : Basique (Rare).

Toutes les araignées sont dangereuses, et pour la plupart, venimeuses.
Carnivores, elles chassent leurs proies avec des toiles collantes, ou en sautant sur leur victime par surprise. Elles ne sont cependant pas très intelligentes et fuient le plus souvent face au feu. En voici trois exemples :

Araignée Crabe : C'est une araignée de 1,50 mètre de long, dotée de pouvoirs similaires à ceux du caméléon, qui lui permettent de se confondre avec son entourage, surprenant ses proies avec des chances de 1-4 sur 1d6. Elle peut s'accrocher aux plafonds ou aux murs, et se laisse tomber sur ses proies. Après sa première attaque, on peut la voir et l'attaquer normalement. La victime de sa morsure doit effectuer un jet de sauvegarde contre le Poison, sinon elle meurt en 1-4 tours. Cependant, le venin est assez faible et la victime bénéficie d'un bonus de +2 sur ses jets de sauvegarde contre le Poison.

Tarentelle : La tarentelle est une énorme araignée velue et magique, de 2,10 m de long. Sa morsure n'est pas mortelle, mais elle provoque de violents spasmes chez la victime (qui a raté son jet de sauvegarde contre le Poison) qui semblent la faire danser frénétiquement.
Cette danse a un effet magique sur les spectateurs qui doivent à leur tour effectuer un jet de sauvegarde contre Sorts pour éviter de danser de la même manière. Les « danseurs » on un malus de-4 sur leurs jets pour toucher, alors que leurs assaillants bénéficient d'un +4 sur leurs attaques. Les effets du venin durent 2-12 tours.
Cependant, les « danseurs » seront totalement épuisés au bout de 5 tours, ce qui les laissera sans défense face à d'éventuels attaquants. Les spectateurs qui ont été affectés danseront aussi longtemps que la victime du venin.
Le sort *dissipation de la magie* arrête la danse immédiatement.

Veuve Noire : Ce dangereux arachnide fait 1,80 m de long et peut facilement être repéré à cause de la marque rouge en forme de sablier qui se trouve sur son abdomen.
La veuve noire reste souvent près de son repaire de toiles collantes. Celles-ci sont traitées comme le sort magique de *toile d'araignée* en ce qui concerne les chances de s'en dégager. Elles peuvent aussi être brûlées.
La victime de la morsure d'une veuve noire doit réussir un jet de sauvegarde contre Poison pour échapper à la mort, survenant au tour suivant.
Terrain : Caverne, Ruines (Crabe). Ruines, Bois
(Veuve noire, Tarentelle).

Araignée Planaire

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	5**-10** (M)
Mouvement	54m (18)
Attaques	1 morsure
Dégâts	2d6 + poison
No. Apparaissant	2d6 (3d6)
Sauvegarde	Guerrier 5
Moral	9
Type de Trésor	Cf. description
Intelligence	12
Alignement	Variable
Valeur en PX	5**=425 6**=725 7**=1.250 8**=1.750 9**=2.300 10**=2.500

Type de Monstre : Monstre Planaire (Très Rare).

Ces créatures sont des araignées géantes intelligentes qui voyagent entre les plans. Elles peuvent basculer d'un plan à un autre à volonté. La plupart de celles rencontrées ont 5 dés de vie, mais des chefs ayant jusqu'à 12 dés de vie existent.

Leur plan d'origine n'est pas connu, et aucune trace de villes n'a jamais été découverte. Les araignées planaires le décrivent comme un monde couvert de villes faites de bâtiments fabriqués avec amour à partir de toiles blanches impérissables. Les araignées planaires ont suffisamment voyagées pour que la plupart parlent le commun. En combat, une araignée planaire surgit d'un autre plan (habituellement de l'Éthéré), attaque et puis rebascule sur l'autre plan. Elle gagne automatiquement l'initiative lorsqu'elle bascule de plan et généralement (75 %) pourra plus être attaquée !

Toutefois, des adversaires sous sort de *hâte* ou effet de rapidité peuvent attaquer normalement avant que la créature ne bascule vers l'autre plan.

Normalement, toute cible mordue doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison avec un malus de -4 ou mourir. Cependant, la créature peut choisir de mordre sans utiliser le poison, si elle le désire.

Toute araignée rencontrée peut avoir 1d3 objets magiques divers qu'elle peut utiliser, ou ld4 d'objets étranges mais non magiques et inconnus des habitants du Plan Primaire.

On peut parfois rencontrer des Magiciens ou des Clercs araignées planaires (de niveau 9 maximum).

Pour le calcul du gain de PX, un astérisque est ajouté tous les 2 niveaux de lanceur de sorts des sorts. Les araignées planaires lanceur de sorts ne peuvent pas en lancer un, puis basculer vers un autre plan dans le même round.

Les araignées planaires n'attaqueront pas automatiquement les PJ. En fait, puisque ce sont des créatures intelligentes de leur plan, elles devraient être jouées un peu comme les humains. Il pourrait rencontrer une araignée planaire bandit, des groupes de PNJ aventuriers, etc. Au début d'une rencontre, elle parler aux PJ et essaie de déterminer leurs intentions envers elle et cela pourrait être une véritable surprise pour les personnages qui n'ont fait que rencontrer des araignées géantes « normales » !

Terrain : N'importe lequel.

Archon

Classe d'Armure	-6
Dés de Vie	20****** (L)
Mouvement	36m (12) Vol 102m (36)
Attaques	Cf. description
Dégâts	Cf. description
No. Apparaissant	1d2 (1d2)
Sauvegarde	Clerc 20
Moral	11
Type de Trésor	Nul
Intelligence	16
Alignement	Loyal
Valeur en PX	13.175

Type de Monstre : Monstre Planaire (Très Rare).

Les archons sont des êtres extrêmement loyaux dont le seul but est de s'opposer au chaos et de préserver tout ce qui est bon. Ils le font en se renseignant sur les gens et les monstres chaotiques et maléfiques, en persuadant des aventuriers de s'attaquer à ces maux, et parfois en aidant directement les aventuriers. Les archons mâles et femelles ont des corps comme ceux d'aigles géants, aux ailes à plumes d'or. L'archon mâle a une tête, des bras et un torse comme ceux d'un énorme homme musclé. La femelle n'a pas de torse, mais un cou en forme de dragon et trois têtes : deux têtes de taureau flanquant celle d'une belle femme humaine. Au combat, la tête de taureau de chaque femelle peut encorner pour 3d10 points de dégâts ou souffler un cône sur 3 mètres pour 4d6 points de dégâts.

Un mâle peut utiliser n'importe quelle arme humaine, et la plupart possèdent des armes enchantées.

Les archons sont immunisés contre le feu, le poison et les sorts de niveaux 1 à 4 de tous types. Les archons peuvent utiliser des sorts comme un Clerc de niveau 12 et se téléporter à volonté.

Une fois par jour, chacun peut utiliser un *éclair de pureté* et peut créer une *épée de flammes*. *L'éclair de pureté* est similaire à un *projectile magique* (taille et portée identique), mais a comme effet que toutes les cibles deviennent loyales et paisibles pendant 2d6 tours (pas de jet de sauvegarde). Il supprime toutes les mauvaises pensées et n'inflige aucun dégât. L'*épée de flammes* a la taille d'une épée normale mais est une flamme solide et inflige 4d8 points de dégâts à toute cible touchée. Une fois créé, elle dure trois tours. Les archons vivent dans de petites familles d'un seul couple et 1d3 jeunes. Les archontes sont rencontrés seul ou en couples. Les aventuriers ne rencontreront presque jamais d'archon jeune isolé.

Terrain : N'importe lequel, N'importe quel plan.

Charge : 5 000 en à pleine vitesse ; 10 000 en à la moitié vitesse (peut transporter un personnage à un moment crucial s'il en est digne).

Athach

Classe d'Armure	0
Dés de Vie	14* (L)
Mouvement	54m (18)
Attaques	4
Dégâts	2d12/2d12/2d12 /2D10 + poison (spécial)
No. Apparaissant	1d3 (1d6)
Sauvegarde	Guerrier 14
Moral	7
Type de Trésor	I
Intelligence	8
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	2.500

Type de Monstre : Humanoïde Géant (Rare).

Les Athachs sont des humanoïdes de 5.50m, hideux et reconnaissables, un corps malformé, et un troisième bras au centre de sa poitrine. Ces énormes monstres sont stupides et agressifs. Ils vivent dans de petites tribus dans des grottes, et se battent s'ils ne sont pas en chasse. Ils considèrent les humains comme de la viande. Ils aiment les gemmes et les bijoux et, si une offre est assez



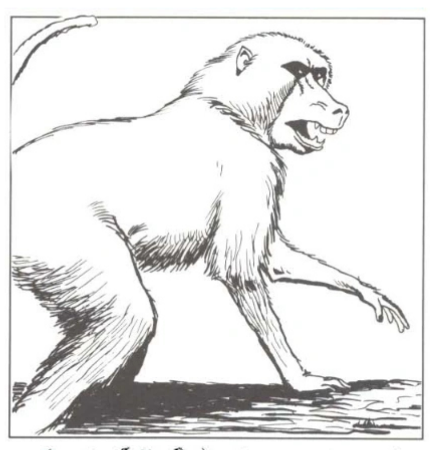
généreuse, ils peuvent l'accepter en échange de ne pas attaquer les voyageurs.
Les Athachs attaquent en frappant leurs adversaires avec d'épaisses souches d'arbres ou des pierres et en mordant avec leurs dents noueuses et vénéneuses en forme de défense. Toute cible touchée doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison avec un malus de -4 ou être impuissante pendant 1d6 tours.
Terrain : Colline, Montagne, Bois.

Babouin des Rochers

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	2 (M)
Mouvement	40m (20)
Attaques	1 massue /1 morsure
Dégâts	1d6/1d3
No. Apparaissant	2d6 (5d6)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	8
Type de Trésor	U
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	20

Type de Monstre : Animal Normal (Commun).

Les babouins des rochers sont des versions plus grandes des babouins normaux et sont plus intelligents. Ils sont omnivores mais préfèrent la viande. Ils ne sont pas enclins à manger les humains, préférant les petits animaux de troupeau quand ils peuvent en attraper. Ils ne font pas d'outils ou d'armes, mais ramassent des os ou des branches utilisés comme masse. Les babouins des rochers forment des meutes de 30 membres maximum. Chaque meute est dirigée par un mâle dominant. Ils sont féroces et ont un tempérament vicieux. Ils ne parlent pas une véritable langue, mais utilisent des mots simples et des cris pour communiquer des avertissements et des besoins. Les babouins des rochers n'attaquent pas



systématiquement les voyageurs, mais essaient d'effrayer les intrus sur leurs terrains de chasse.
Terrain : Colline, Montagne, Ouvert.

Baleines

Orque	
Classe d'Armure	6
Dés de Vie	6 (L)
Mouvement	72m (24)
Attaques	1 morsure
Dégâts	2d10
No. Apparaissant	0 (1d6)
Sauvegarde	Guerrier 3
Moral	10
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	275

Cachalot	
Classe d'Armure	6
Dés de Vie	36 (L)
Mouvement	54m (18)
Attaques	1 morsure
Dégâts	3d20
No. Apparaissant	0 (1d3)
Sauvegarde	Guerrier 15
Moral	7
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	12.000

Narval	
Classe d'Armure	7
Dés de Vie	12 (L)
Mouvement	54m (18)
Attaques	1 corne
Dégâts	2d6
No. Apparaissant	0 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 12
Moral	8
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Loyal
Valeur en PX	1.100

Type de Monstre : Orque : Animal Normal (Commun) ; Cachalot : Animal Géant (Très Rare) ; Narval : Monstre (Rare).

Orque : Ces baleines mesurent 7,50 m de long et habitent principalement les eaux froides. Elles vivent en chassant d'autres créatures marines.
Les créatures de la taille d'une petite-gens ou plus petites seront avalées d'un coup si l'orque obtient un 20 à son jet pour toucher. Ceux qui sont engloutis subissent 1d6 points de dégâts par round et se noient en 10 rounds s'ils ne sont pas libérés.

Cachalot : Cette énorme baleine peut atteindre 18 m de long. Elle se nourrit des habitants des profondeurs les plus craints (tels que la pieuvre géante et le calmar géant). Les créatures de la taille d'un homme ou plus petites seront avalées d'un coup sur un jet de dé supérieur de 4 ou plus à celui nécessaire pour toucher. Une créature engloutie subira 3 à 18 points de dégâts d'acide par round. Les cachalots attaquent parfois (10 %) les navires, à la manière d'un bélier. Le cachalot inflige 6 à 36 points de dégâts de structure lors d'un coup de bélier réussi.

Narval : Le narval mesure 4,50 m de long, est d'une couleur grise à blanche, et sa tête est ornée d'une corne spiralée de 2,40 m de long (comme celle d'une licorne). C'est une créature magique intelligente, très indépendante et réservée. La rumeur veut que sa corne vibre en présence du mal. Une corne de narval vaut de 1.000 à 6.000 po pour son ivoire.
Terrain : Océan.

Bandit

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	1 (M)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1 arme
Dégâts	Selon l'arme
No. Apparaissant	2d4 (3d10)
Sauvegarde	Voleur 1
Moral	8
Type de Trésor	(U) A
Intelligence	11
Alignement	Chaotique/Neutre
Valeur en PX	10

Type de Monstre : Humain (Commun).

Les bandits sont des PNJ Voleurs qui se sont réunis ensemble dans le but de voler les autres. Fréquemment, ils forment de petites communautés de 3 à 30 membres et envoient des groupes de pillage de 2-4 bandits. Les bandits agissent comme des hommes normaux et peuvent donc surprendre leurs cibles. Une autre tactique des bandits consiste à monter une embuscade pour s'emparer des biens de voyageurs riches. Généralement, ils font tomber un arbre juste au détour d'une route pour que les voyageurs s'arrêtent puis les bandits attaquent à revers avec des armes à distance et dépouillent les voyageurs. Le trésor de type A ne se trouve que dans les repaires de bandits. Les bandits peuvent avoir un chef PNJ de n'importe quelle classe de personnage qui a un ou plusieurs niveaux d'expérience au-dessus des bandits. Ce meneur peut avoir un programme autre que le simple vol et il pourrait vouloir constituer un réseau de bandits à des fins plus néfastes, ou il est peut-être un noble accusé d'un crime, déchu de son titre, et vivant cette vie de bandit jusqu'à ce

qu'il blanchisse son nom et son honneur.
Terrain : N'importe lequel (habituellement le long des routes isolées).

Banshee

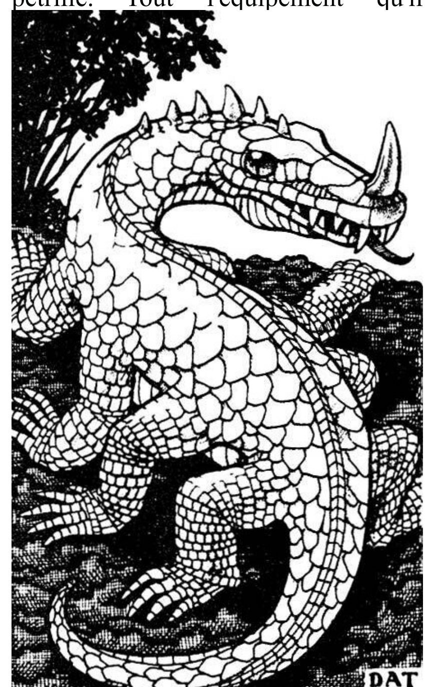
Un type de mort-vivant ; voir Entité.

Basilic

Classe d'Armure	4
Dés de Vie	6+1** (L)
Mouvement	18m (6)
Attaques	1 morsure /1 regard
Dégâts	1d10+pétrification
No. Apparaissant	1d6 (1d6)
Sauvegarde	Guerrier 6
Moral	9
Type de Trésor	F
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	950

Type de Monstre : Monstre (Rare) ; Monstre Planaire (Très Rare).

Un basilic est un lézard de 3 mètres de long ressemblant beaucoup à un gros serpent à quatre pattes et une excroissance sur sa tête en forme de couronne. Il peut être de n'importe quelle couleur, mais est généralement très brillant et distinctif. Il est parfois appelé « roi des serpents ». Le basilic est un être non intelligent mais très magique. Il vit dans des cavernes souterraines ou sauvages et des tunnels enchevêtrés. Toute créature touchée par une basilic doit réussir un jet de sauvegarde contre pétrification ou être pétrifié. Tout l'équipement qu'il



transporte est également transformé en pierre. Le regard du basilic a le même effet et quiconque croise son regard doit réussir le même jet de sauvegarde ou être pétrifié.
Un personnage surpris croise automatiquement son regard (mais obtient un jet de sauvegarde). Un personnage au corps à corps avec la créature doit soit éviter le regard, soit le croiser chaque round. Lorsqu'un personnage essaie d'éviter le regard, il subit un malus de -4 à toutes les attaques contre le monstre, tandis que le basilic gagne un bonus de + 2 à toutes ses attaques contre le personnage. Si le personnage croise le regard, il attaque et se défend normalement mais doit faire un jet de sauvegarde. Un personnage peut utiliser un miroir lorsqu'il est confronté à un basilic. En utilisant un miroir, il souffre d'un malus de -2 au jet d'attaque (au lieu de -4). La zone doit être éclairée pour que le miroir soit efficace et l'attaquant ne peut pas utiliser de bouclier. Si le basilic se voit dans le miroir (un jet de 1 sur 1d6, vérifié à chaque round), il doit réussir un jet de sauvegarde ou être changé en pierre ! Les basilics sont originaires à la fois du Plan Primaire et du Plan Élémentaire de la Terre.
Plan de la Terre : Sur le plan de la Terre, un basilic est simplement une créature ressemblant à un lézard fait de roche. Son regard sur 27m ralentit les créatures faites de terre (comme l'inverse du sort magique de *hâte*) pour 1d6 rounds (pas de jet de sauvegarde). Le regard peut toujours pétrifier les créatures non faites de terre (le jet de sauvegarde s'applique toujours). Le basilic planaire peut creuser à travers la roche très dense à une vitesse de 54m (18). Il évite généralement les autres formes de vie sur son propre plan.
Terrain : Caverne, Bois ; Plan de la Terre.

Belette Géante

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	4+4
Mouvement	45m (15)
Attaques	1 morsure+spécial
Dégâts	2d4
No. Apparaissant	1d4 (1d6)
Sauvegarde	Guerrier 3
Moral	8
Type de Trésor	V
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	125

Type de Monstre : Animal Géant (Commun).

La belette géante mesure 2.40 à 2.70 m de long et est couverte d'une fourrure à la belle couleur blanche, dorée ou brune. Ce prédateur rapide et agressif chasse seul ou en groupe. Une fois que la belette a mordu, elle s'accroche et suce le sang, infligeant 2d4 points de dégâts par round jusqu'à ce que sa proie soit morte ou qu'elle-même soit tuée. Les belettes géantes possèdent l'infravision à 9 m et peuvent pister un groupe à l'odeur. Elles poursuivront une proie blessée de préférence à toute autre. Elles vivent dans des tunnels souterrains, et l'on trouve leur trésor sur les corps des créatures qu'elles ont tuées et traînées dans leur repaire pour les manger.
Terrain : Caverne, Ruines, Bois.
Charge : 2.000 en, à pleine vitesse ; 4.000 en, à la moitié.

Berserker

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	1+1* (M)
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 arme
Dégâts	Selon l'arme
No. Apparaissant	1d6 (3d10)
Sauvegarde	Guerrier 1
Moral	12
Type de Trésor	(P) B
Intelligence	9
Alignement	Neutre
Valeur en PX	19

Type de Monstre : Humain (Rare).

Les berserkers sont des guerriers qui deviennent enragés en combat. La plupart appartiennent à des cultures barbares, généralement des cultures maritimes du Nord. Les réactions des berserkers sont déterminées normalement en dehors du combat, mais une fois qu'une bataille commence, ils se battent toujours jusqu'à la mort, parfois attaquant leurs alliés dans leur rage aveugle.
Lorsqu'ils combattent des humains ou des créatures humanoïdes (kobolds, gobelins ou orcs), ils ajoutent + 2 à leur jet d'attaque en raison de leur férocité. Ils ne s'enfuient pas, ni ne se rendent, ni ne font de prisonniers.



Les berserkers ne sont pas différents des autres membres de leur culture. Dans un village de la culture appropriée, 10% de tous les guerriers sont berserkers. Le MD peut créer des sociétés où tous les guerriers sont des berserkers.
Terrain : N'importe lequel.

Bête Éclipsante

Classe d'Armure	4
Dés de Vie	6* (M)
Mouvement	45m (15)
Attaques	2 tentacules
Dégâts	2d4/2d4
No. Apparaissant	1d4 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 6
Moral	8
Type de Trésor	D
Intelligence	3
Alignement	Neutre
Valeur en PX	500

Type de Monstre : Monstre (Rare).

Une bête éclipsante ressemble à une grande panthère noire à six pattes et une paire de tentacules de 1.8m de long poussant de ses épaules. Elle attaque avec ces tentacules, qui ont des extrémités pointues en forme de corne.
La peau d'une bête éclipsante dévie les rayons lumineux, de sorte que la créature semble toujours être à 90 cm de sa position réelle. Tous les attaquants ont un malus de -2 aux jets d'attaque et la créature gagne un bonus de +2 aux jets de sauvegarde.
Si la créature est gravement blessée (6 points de vie ou moins restant), elle peut utiliser une morsure féroce (+ 2 bonus au jet d'attaque, dégâts 1d6 points).



Les bêtes éclipsantes sont des carnivores qui se nourrissent de petits animaux de troupeau dans les forêts et les jungles. Elles s'égarent parfois dans les donjons par curiosité ou parce qu'elles sentent quelque chose de bon à l'intérieur. Elles n'attaquent les groupes de PJ que lorsqu'elles sont particulièrement affamées. Les bêtes éclipsantes détestent et craignent les chiens esquiveurs, et les attaquent toujours ainsi que tous ceux qui voyagent avec eux. On soupçonne que les bêtes éclipsantes et les chiens esquiveurs viennent tous les deux du même plan d'existence lointain, et sont en guerre dans toutes les dimensions.
Terrain : Colline, Jungle, Forêt.

Cécilie

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	6* (L)
Mouvement	18m (6)
Attaques	1 morsure
Dégâts	1d8
No. Apparaissant	1d3 (1d3)
Sauvegarde	Guerrier 3
Moral	9
Type de Trésor	B
Intelligence	0
Alignement	Neutre
Valeur en PX	500

Type de Monstre : Basique (Rare).

Cette créature ressemblant à un ver gris géant mesure environ 9 mètres de long. Elles sont carnivores et peuvent être rencontrées presque n'importe où. La cécilie se tient souvent à l'affût dans un sol meuble juste sous la surface. Chaque fois qu'un petit groupe d'animaux ou d'humains passent, elles jaillissent hors du sol et commencent à mordre avec leur grande bouche aux dents acérées. Un jet d'attaque non ajusté de 19 ou 20 signifie que la cécilie avale sa proie entièrement. Une cible subit 1d8 points de dégâts chaque round jusqu'à ce qu'elle ou la cécilie meurt.
Terrain : Tous sauf Arctique.

Centaure

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	4 (L)
Mouvement	54m (18)
Attaques	2 sabots/ 1 arme
Dégâts	1d6/1d6/ cf arme
No. Apparaissant	0 (2d10)
Sauvegarde	Guerrier 4
Moral	8
Type de Trésor	A
Intelligence	10
Alignement	Neutre
Valeur en PX	75

Type de Monstre : Monstre (Commun).

Un centaure est une créature avec la tête, les bras, et le haut du corps d'un homme joint au corps et aux jambes d'un cheval. Ils sont d'intelligence humaine moyenne et portent souvent des armes (massue, lance et arc. Une arme par créature). Un centaure peut utiliser une attaque de charge avec une lance.
Les centaures forment de petites tribus ou familles. Leurs habitations sont dans des fourrés denses ou des bois. Les femelles et les jeunes restent généralement dans le repaire. S'ils sont attaqués, les femelles et les jeunes tenteront de fuir et si c'est impossible, ils se battront à mort. Les jeunes se battent comme des monstres de 2 DV, et infligent moins de dégâts (1d2/ ld2/ld4).
Il existe des lanceurs de sorts centaures, voir « Monstres Lanceurs de Sorts ».
Terrain : Bois, Ouvert, Collines boisées.
Charge : 3.000 en à pleine vitesse, 6.000 en à la moitié.

Cerbère

Classe d'Armure	4
Dés de Vie	3-7**
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 morsure ou 1 souffle
Dégâts	1d6 ou spécial
No. Apparaissant	2d4 (2d4)
Sauvegarde	Guerrier 3-7
Moral	9
Type de Trésor	C
Intelligence	12
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	65 ; 175 ; 425 ; 725 ; 1.250

Type de Monstre : Monstre (Rare).

Ce monstre ressemblant à un chien brun rougeâtre de la taille d'un petit poney. On les rencontre souvent près des volcans, au fond des donjons, ou avec d'autres créatures aimant le feu (comme les géants du feu). Les cerbères sont rusés et très intelligents.
Ils peuvent souvent détecter l'invisible (comme le sort magique, 75 % de chance par round, portée 18m). Ils sont immunisés contre le feu normal et font tous les jets de sauvegarde comme un guerrier de niveau équivalent aux dés de vie.
Un cerbère attaque une cible en crachant du feu (une chance sur trois : 1-2 en ld6) ou en mordant (deux chances sur trois : 3-6 en ld6) chacun round. Le souffle inflige 1d6 points de dégâts pour chaque dé de vie du cerbère. La cible du souffle doit réussir un jet de sauvegarde contre souffle pour ne subir que la moitié des dégâts.
Terrain : Caverne, Montagne.
Charge : 250 en par DV à pleine vitesse, 500 en par DV à la moitié.
Multiplicateur de Barde : DV 3-5 : x 1. DV 6-7 : x 2.

Chameau

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	2 (L)
Mouvement	45m (15)
Attaques	1 morsure/ 1 sabot
Dégâts	1/1d4
No. Apparaissant	0 (2d4)
Sauvegarde	Guerrier 1
Moral	7
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	20

Type de Monstre : Animal Normal (Commun).

Le chameau est une bête d'humeur acariâtre, apte à mordre ou à donner une ruade à toute créature qui se met en travers de son chemin, y compris son propriétaire.
Il donne souvent des ruades avec une seule patte.
Les chameaux sont utilisés comme bêtes de somme et de selle dans les déserts et les terres arides (avec un mouvement comme sur un terrain dégagé).
Un chameau bien hydraté avant le départ peut voyager pendant deux semaines sans boire.
Les chameaux sont herbivores, préférant les graminées et les céréales, mais peuvent manger la peau et des os d'animaux quand ils sont affamés.
Un chameau avec une bosse s'appelle un dromadaire, et celui avec deux bosses est un chameau de Bactriane.
Terrain : Terres arides (Bactrian), Désert (dromadaire).
Charge : 3.000 en vitesse normale, 6.000 en à la moitié.
Multiplicateur de Barde : x 1.



Chauve-Souris

	Normale	Géante
Classe d'Armure	6	6
Dés de Vie	¼ (1PV) (S)	2 (M)
Mouvement	3m (2) Vol 36m (12)	9m (3) Vol 54m (18)
Attaques	Confusion	1 morsure
Dégâts	Aucun	1d4
No. Apparaissant	d100 (d100)	1d10 (1d10)
Sauvegarde	Homme commun	Guerrier 1
Moral	6	8
Type de Trésor	Nul	Nul
Intelligence	2	2
Alignement	Neutre	Neutre
Valeur en PX	5	20

Type de Monstre : Chauve-Souris Normale : Animal Normal (Commun) ; Chauve-Souris Géante : Animal Géant (Commun).

Les chauves-souris sont des insectivores nocturnes volants. Elles vivent dans des grottes ou des bâtiments abandonnés et se repèrent par écholocation (un type de radar utilisant l'ouïe et les échos pour localiser des objets). Comme elles ont une vue très faible, les sorts qui affectent la vue (comme *lumière*) ne fonctionnent pas sur les chauves-souris. Néanmoins, un sort de *silence sur rayon de 4.5m* est efficace pour « aveugler » une chauve-souris.
Chauves-Souris Normales : Ces mammifères très petits ne pèsent que quelques grammes. Elles n'attaquent pas les humains mais peuvent les perturber en volant autour de leurs têtes. Il doit y avoir au moins dix chauves-souris pour perturber un personnage. Les personnages perturbés ont un malus de -2 à leurs jets d'attaque et de sauvegarde et ne peuvent pas lancer de sorts. Les chauves-souris normales doivent vérifier le Moral à chaque round à moins qu'elles ne soient contrôlées ou invoquées.
Chauves-Souris Géantes : Les chauves-souris géantes sont des cousines beaucoup plus grandes de l'espèce normale. Les chauves-souris géantes ressemblent aux plus petites mais atteignent environ 1.50 mètre de long, avec une envergure supérieure à 7.50 m. Elles sont carnivores (ou plus exactement hémovores, soit buveuses de sang) et peuvent attaquer les humains quand affamées.
Chauves-Souris Vampires Géantes : Lors des rencontres avec des chauves-souris géantes, 5% sont des chauves-souris vampires géantes, des créatures bien plus dangereuses (DV 2*, VPX 25). La morsure d'une chauve-souris vampire géante n'inflige pas de dégâts supplémentaires mais la cible doit réussir un jet de sauvegarde contre paralysie ou tomber inconsciente pendant 1d10 rounds. Cela permet à la chauve-souris vampire de se nourrir sans être dérangé, drainant 1d4 points de vie par round. Toutes les cibles qui meurent d'avoir eu leur sang drainé par une chauve-souris vampire géante doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou devenir une créature mort-vivant 24 heures après la mort.
Terrain : Caverne, Ruines.
Charge : Chauve-souris géante : 500 en à pleine vitesse, 1.000 en à la moitié.
Multiplicateur de Barde : x 1 (Chauve-souris géante).

Chef (et Hommes de Main)

Classe d'Armure	4 ou mieux
Dés de Vie	1**-12****** (M)
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 arme ou spécial
Dégâts	Selon l'arme ou spécial
No. Apparaissant	1d6 (2d12)
Sauvegarde	Voleur (niveau=DV)
Moral	7 ou mieux
Type de Trésor	(U+V), F
Intelligence	12
Alignement	Neutre
Valeur en PX	1**=16 2**=30 3**=65 4**=175 5**=425 6***=950 7***=1.650 8****=2.850 9****=3.700 10*****=4.750 11*****=5.100 12******=6.500

Type de Monstre : Humain (Rare)

Les chefs aussi appelés bourreaux sont des PNJ humains couramment employés par les dirigeants d'un domaine. Ils sont chargés de tuer les criminels qui ont reçu la peine de mort. La plupart des bourreaux sont habiles à utiliser correctement les armes blanches, les cordes et les poisons et sont capables d'exécuter les criminels rapidement et proprement.

Tous les bourreaux professionnels appartiennent à leur propre guilde, qui est associée à celle des voleurs. Les bourreaux gardent leur véritable identité complètement secrète, portant des cagoules ou des déguisements lorsqu'ils exercent leurs activités professionnelles.

Nombreux sont propriétaires de magasins ordinaires, et peuvent passer pour des citadins ordinaires. Les bourreaux de 6 DV ou plus sont à 90 % indétectables dans leurs déguisements, et connaissent des langues de toutes sortes pour améliorer leur déguisement. Les chefs de 10 DV ou plus peuvent même utiliser les langages secrets des autres alignements.

Assassins : Une organisation secrète existe au sein du Guilde des bourreaux. Ces bourreaux mauvais apprécient leur travail, et offrent leurs services. Ils s'appellent entre eux Pragmatis, « les gens pratiques ».

Contrairement à la Guilde des Voleurs, les Pragmatis sont pas de rapport avec les aventuriers ou les dirigeants. Ils sont parfois embauchés par d'autres PNJ, en particulier ceux mauvais. Bien que les PJ ne contactent normalement pas ces bourreaux pour quelque raison que ce soit, leur organisation est dangereuse autant comme ennemi ou qu'allié.

Les assassins sont retors et égoïstes, connus pour extorquer l'argent de leurs anciens « clients » par des menaces de chantage, d'enlèvement ou même de meurtre.

Les assassins préfèrent clairement la furtivité, la trahison et l'embuscade aux attaques frontales. Ils utilisent souvent des objets magiques lors de l'attaque d'adversaires puissants, des potions, des anneaux et des objets divers. Les assassins utilisent rarement des armes magiques, préférant des armes bon marché mais efficaces qui peuvent facilement être abandonnées. Ils n'utilisent jamais de sorts, cependant ils peuvent embaucher (ou être dirigés par) des lanceurs de sorts maléfiques. Les assassins battent généralement en retraite s'ils sont blessés et peuvent même fuir s'ils sont simplement découverts, selon les situations. Ils attaquent rarement les aventuriers, sachant bien que la magie et d'autres attaques spéciales peuvent être mortelles. Cependant, un groupe d'assassins peut essayer de tendre une embuscade à un groupe si les chances de succès sont bonnes, surtout si le groupe a récemment été blessé. Parfois, des assassins peuvent être embauchées comme gardes, s'ils sont assurés de l'assistance d'un Clerc de haut niveau pour les soigner. On les trouve rarement en train de travailler avec des bandits ou d'autres groupes de renégats.

Capacités spéciales des assassins :

Les assassins connaissent les méthodes pour tuer rapidement, proprement et silencieusement. Un assassin a de plus les mêmes facultés spéciales qu'un Voleur de même niveau. Par exemple, un assassin de 6 DV peut escalader les murs avec 92 % de chances de réussite. Les assassins utilisent les tables de jet d'attaque de Monstre standard, pas celles des personnages. Un assassin peut surprendre une cible. Si c'est le cas, un résultat de 1-3 sur 1d6 (au lieu de 1-2) indique la surprise. Pour cela, ils doivent souvent porter un déguisement, se déplacer silencieusement (comme la faculté de voleur), et utiliser un garrot ou une lame tranchante tenue prête, peut-être aussi s'être caché dans l'ombre avec succès. Si un assassin préparé gagne la surprise, la cible peut être tuée d'un seul coup, quel que soit ses points de vie. Aucun jet d'attaque n'est effectué, à la place, la probabilité de succès est de 50%, modifiée par la différence aux dés de vie, comme suit. Si le niveau de la cible est supérieur à celui de l'assassin, soustraire 5 % et si le niveau de la cible est inférieur à celui de l'assassin, ajouter 5 % par dé de vie. Si l'assassin ne gagne pas la surprise, un jet d'attaque normal est effectué, et des dégâts normaux infligés si la tentative réussit. Un coup réussi peut également obliger la cible



à faire un jet de sauvegarde contre le poison si le l'assassin utilise une lame empoisonnée.
Exemple : Un assassin de 7 DV tentant de tuer un Guerrier de 3 DV a une probabilité de 50% plus 20% (pour 4 différences de DV en faveur de l'assassin), soit 70 %. Si le même assassin essaye de tuer un Guerrier de niveau 25, la chance est de 50 % moins 10 % (2 DV en faveur de la cible), soit 40 %. Rappelez-vous bien que le Guerrier n'a que 9 DV (malgré son ou ses points de vie supplémentaires par niveau au-dessus), pour un différence de seulement 2 dés de vie dans cet exemple.
Terrain : N'importe lequel ; Civilisation.

Cheval

	De Selle	De Guerre	De Trait	Poney
Classe d'Armure	7	1	7	1
Dés de Vie	2 (L)	3 (L)	3 (L)	2 (L)
Mouvement	72m (24)	36m (12)	27m (9)	63m (21)
Attaques	2 sabots	2 sabots	1 morsure	2 sabots
Dégâts	1d4/1d4	1d6/1d6	1d3	1d4/1d4
No. Apparaissant	0 (1d10 x10)	0 (domestique)	0 (domestique)	0 (1d10 x5)
Sauvegarde	Guerrier 1	Guerrier 2	Guerrier 2	Guerrier 1
Moral	7	9	6	7
Type de Trésor	Nul	Nul	Nul	Nul
Intelligence	2	2	2	2
Alignement	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en PX	20	35	35	20

Type de Monstre : Animal Normal (Commun).

Les chevaux sont des équidés à quatre pattes déjà familiers des joueurs. Ce sont des herbivores vivant dans les plaines et pouvant être apprivoisés comme bêtes de selle.

Cheval de Selle : Cette bête peut porter un cavalier sur une plus grande distance que tout autre type de cheval. Il est plus petit et peut vivre partout où il y a de l'herbe à brouter. La plupart des chevaux sauvages des plaines tombent dans la catégorie « cheval de selle » une fois apprivoisés.

Cheval de Guerre : Ce type de cheval est élevé pour son tempérament et sa force guerrière. Contrairement aux autres chevaux, il est entraîné à charger. Lors de la charge, son cavalier peut faire des dégâts doubles lorsqu'il utilise une lance. Le cheval ne peut pas combattre en chargeant, et ne peut pas se déplacer à la vitesse de charge pendant plus plus de trois rounds à la suite.

Cheval de Trait : C'est un grand cheval élevé pour sa robustesse et son endurance. Il est surtout utilisé comme bête de somme, ou pour labourer ou tirer des chariots. Un cheval de trait ne combat pas et s'il est attaqué, il fuit.

Poney : C'est un petit cheval, préféré comme monture d'équitation par de nombreux enfants humains, les Petites-Gens et les Nains.
Terrain : Ouvert.
Charge : Cheval d'équitation : 3.000 en à vitesse normale, 6.000 en à la moitié.
Cheval de Guerre : 4.000 en à vitesse normale, 8.000 en à la moitié.
Cheval de Trait : 4.500 en à vitesse normale, 9 000 en à la moitié.
Poney : 2.000 en à vitesse normale, 4.000 en à la moitié.
Multiplicateur de Barde : x 1.

Chien Esquiveur

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	4* (S)
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 morsure
Dégâts	1d6
No. Apparaissant	1d6 1d6+3)
Sauvegarde	Guerrier 4
Moral	6
Type de Trésor	C
Intelligence	9
Alignement	Loyal
Valeur en PX	125

Type de Monstre : Monstre (Commun).

Cette créature inhabituelle est un petit canidé, à fourrure brune, robuste avec de grandes mâchoires. Cependant, ce n'est pas un animal normal. Il est intelligent, voyage souvent en meute et utilise une capacité de téléportation limitée. Il peut « clignoter » d'un endroit et pour réapparaitre immédiatement (« clignotement ») à un autre. Il a un instinct qui l'empêche d'apparaître dans un objet solide. Quand il attaque, il « clignote » près d'un ennemi, l'attaque, puis réapparaît 1d4 x 3 mètres plus loin. Si elle est sérieusement menacée, une meute entière « clignote » et disparait.
Bien qu'aussi intelligent que beaucoup d'humains, les chiens esquiveurs ne parlent pas les langues humaines ou demi-humaines et ne peuvent communiquer qu'entre eux. Ils aiment vivre libres comme les loups et ont tendance à entrer en conflit avec les humains surtout lorsque des colons empiètent sur leurs territoires. Les chiens esquiveurs attaquent toujours les bêtes éclipsantes, leurs ennemis naturels.
Ce sont des carnivores, vivant de wapitis sauvages, d'orignaux et autres bêtes de troupeau.
Terrain : Ouvert, Bois, Désert.

Chien Spectral*

Classe d'Armure	-2
Dés de Vie	5** (M)
Mouvement	45m (15)
Attaques	1 morsure
Dégâts	2d6+spécial
No. Apparaissant	1d6 1d6)
Sauvegarde	Guerrier 5
Moral	12
Type de Trésor	Nul
Intelligence	3
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	425

Type de Monstre : Monstre Planaire, Enchanté (Très Rare).

Les chiens spectraux sont des créatures du Vortex Dimensionnel, le vide qui sépare toutes les dimensions. Dans ce lieu, ils apparaissent comme des chiens fantomatiques, de couleur pâle et translucides. Leurs yeux sont des mares informes d'obscurité totale. Ce sont d'excellent pisteurs et une fois sur la piste d'une créature, ils la suivent pendant des jours.
En combat, un chien spectral attaque en mordant. Quiconque est mordu par un chien spectral doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. Si le jet réussit, le personnage ne subit que les 2d6 points de dégâts de la morsure. S'il échoue, le personnage commence à se dématérialiser. Ce processus est très progressif. En 24 heures le personnage s'est complètement dématérialisé et prend la même apparence translucide qu'un chien spectral. Son équipement n'est pas affecté. Quand le personnage s'est dématérialisé, il devient incapable de tenir un objet normal, d'entendre des personnages encore matériels ou de leur parler. De son point de vue, toutes les choses normales paraissent translucides, tandis que les objets

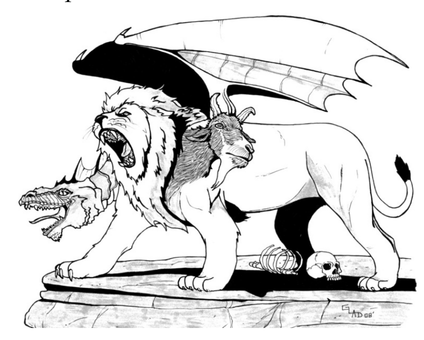
dématérialisés (chiens spectraux et autres personnages affectés) semblent solides et normaux.
À tout moment après avoir été affecté, un personnage peut être ramené au monde normal par un sort de *porte dimensionnelle*. Une fois le sort lancé, le ou les personnages affectés peuvent passer la porte dimensionnelle et revenir dans le monde normal.
Les chiens spectraux ne peuvent être atteints que par des armes d'argent ou magiques. Ils sont immunisés contre les sorts basés sur le feu et le froid.
Terrain : Partout, même les Plans Dimensionnels.

Chimère

Classe d'Armure	4
Dés de Vie	9** (L)
Mouvement	36m (12) Vol 54m (18)
Attaques	2 griffes/3 têtes +Souffle (spécial)
Dégâts	1d3/1d3/2d4/1d10 /3d4+ 3d6
No. Apparaissant	1d2 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 9
Moral	9
Type de Trésor	F
Intelligence	6
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	2.300

Type de Monstre : Monstre (Très Rare).

Une chimère est une horrible combinaison de trois différentes créatures. Elle a trois têtes (bouc, lion, et dragon), le buste d'un lion, l'arrière-train d'un bouc, et les ailes et la queue d'un dragon.
Les chimères sont des créatures rares et solitaires, très territoriales.
Elles vivent généralement dans des collines sauvages mais peuvent occasionnellement être rencontrées dans certains donjons. Elles peuvent également vivre en petits groupes, souvent un couple avec un ou deux jeunes.
Au combat, la tête de bouc donne des coups, celle du lion mord, et celle du dragon peut mordre ou cracher du feu (un cône de 15m de long et 3m de large en bout, pour 3d6 points de dégâts). Le souffle peut être utilisé trois fois par jour. Dans un combat, la chimère a 50 % de chances à chaque round d'utiliser son attaque de souffle et une fois ces trois souffles utilisés, elle n'utilise que ses autres attaques.
De temps en temps, une chimère, agressive et dangereuse peut commencer à devenir une menace plus large. Cette chimère menaçante vole vers un endroit éloigné (habituellement une colline ou une montagne à proximité d'une communauté humaine) et commence à terroriser la zone, essayant d'éliminer ou de tuer tous les êtres vivants de cette région. Cette chimère ne s'arrêtera pas tant qu'elle n'aura pas tout tué et conquis ce nouveau territoire, ou bien qu'elle soit tuée.
Terrain : Caverne, Colline, Montagne, Ruines.
Charge : 4.500 en à pleine vitesse, 9.000 en à la moitié.
Multiplicateur de Barde : x 3.



Cockatrice

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	5** (S)
Mouvement	27m (9) Vol 54m (18)
Attaques	1 bec
Dégâts	1d6 + Pétrification (Spécial)
No. Apparaissant	1d4 (2d4)
Sauvegarde	Guerrier 5
Moral	7
Type de Trésor	D
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	425

Type de Monstre : Monstre (Très Rare). Monstre Planaire (Très Rare)

C'est un monstre magique avec la tête, les ailes et les pattes d'un coq et la queue d'un serpent.



Son attaque par le bec inflige 1d6 points de dégâts.
Toute créature mordue ou touchée par une cockatrice doit réussir un jet de sauvegarde contre pétrification, ou être transformé en pierre.
Les cockatrices peuvent se rencontrer n'importe où.

Plan de la Terre : Sur le plan de la Terre, une cockatrice est une créature ressemblant à un oiseau de 30cm de long fait de terre molle. Elle est quasiment inoffensive, capable d'infliger seulement 1 point de dégâts avec une attaque de bec.
Seul son toucher peut encore pétrifier une créature qui n'est pas faite de terre (le jet de sauvegarde s'applique toujours).
Les cockatrices se reproduisent normalement sur leur propre plan.
Statistiques du plan élémentaire de la Terre :

CA 6, DV 1+1, MV 72 (24), NA 1-20 (2-40), Sauvegarde G1, ML 7, TT Spécial, AL N, PX 15.

Terrain : N'importe lequel.

Crabe Géant

Classe d'Armure	2
Dés de Vie	3 (L)
Mouvement	18m (6)
Attaques	2 pinces
Dégâts	2d6/2d6
No. Apparaissant	1d2 (1d6)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	7
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	35

Type de monstre : Animal Géant (Rare).

Les crabes géants sont des animaux non intelligents trouvés dans les eaux peu profondes, les rivières côtières et enfouis dans le sable sur les plages. Ils ne savent pas nager. La crabe géant mesure 2.40m de diamètre, mais des spécimens plus larges ont été trouvés (jusqu'à 6 dés de vie, dégâts 3d6 points par pince).
Ils sont toujours affamés et attaquent pour dévorer tout ce qui bouge. Les crabes géants d'eau salée ont une apparence légèrement différente de ceux d'eau douce.
Terrain : Océan, Rivière/Lac
(y compris les rivages).

Crapaud Géant

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	2+2 (M)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1 morsure
Dégâts	14+1
No. Apparaissant	1d4 (1d6)
Sauvegarde	Guerrier 1
Moral	6
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	25

Type de Monstre : Animal Géant (Commun).

Le crapaud géant fait à peu près la taille d'un grand chien et pèse de 70 à 115 kg. Il peut changer de couleur de peau pour se fondre dans les bois ou les donjons mal éclairés, surprenant sa proie sur un jet de 1 à 3 (1d6). Il est capable de projeter sa langue jusqu'à 4,50 m, et d'attirer des victimes de la taille d'un nain ou plus petites jusqu'à sa gueule pour les mordre. Les petites proies sont englouties sur un jet pour toucher de 20, subissant 1 à 6 points de dégâts à chaque round qui suit.
Terrain : Crapaud géant : Caverne ; Bois (près de point d'eau). Crapaud des Roches/Caves : Caverne ; Désert (froid). Montagne.

Criard

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	3 (M)
Mouvement	3m (2)
Attaques	cf. description
Dégâts	-
No. Apparaissant	1d8 (0)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	12
Type de Trésor	Nul
Intelligence	0
Alignement	Neutre
Valeur en PX	35

Type de Monstre : Basique (Commun).

Le criard ressemble à un gros champignon. Il vit sous terre, dans des cavernes, et se déplace très lentement. Il réagit à la lumière (dans un rayon de 20 mètres) et aux mouvements (dans un rayon de 10 mètres) en poussant un cri perçant qui dure de 1 à 3 rounds. Pour chaque round de cri, le MD doit lancer 1d6 et sur un résultat de 4-6, un monstre errant a été alerté et arrivera en 2 à 12 rounds.
Terrain : Caverne, Ruines.

Crocodiles

	Normal	Grand	Géant
Classe d'Armure	5	3	1
Dés de Vie	2 (M)	6 (L)	15 (L)
Mouvement	27m (9)	27m (9)	27m (9)
Attaques	1 morsure	1morsure	1morsure
Dégâts	1d8	2d8	3d8
No. Apparaissant	0 (1d8)	0 (1d4)	0 (1d3)
Sauvegarde	Guerrier 1	Guerrier 3	Guerrier 8
Moral	7	7	9
Type de Trésor	Nul	Nul	Nul
Intelligence	2	2	2
Alignement	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en PX	20	275	1.350

Type de Monstre : Animal Normal (Commun).

Les crocodiles se rencontrent couramment dans les rivières et les marais des régions tropicales. Ils sont aperçus parfois dans les rivières et les mers souterraines. Rarement sur la terre ferme, ils ne s'éloignent jamais de l'eau et passent des heures à flotter juste en dessous de la surface. C'est à ce moment qu'on peut les confondre avec du bois flottant.
Affamés, ils attaquent les créatures dans l'eau. Ils sont particulièrement attirés par l'odeur du sang et les remous sur l'eau.
Les crocodiles normaux mesurent environ 3 mètres, les plus grands jusqu'à 6 m. Ils peuvent faire chavirer les radeaux ou les canoës. Les crocodiles géants sont rencontrés dans les Mondes Perdus où vivent les créatures préhistoriques. Ils mesurent plus de 15 mètres et s'attaquent aux petits navires.
Terrain : Rivière, Marais. (Crocodile Géant : Monde Perdu)

Cristax*

Classe d'Armure	2
Dés de Vie	9* (M)
Mouvement	72m (24)
Attaques	3 piques
Dégâts	1d12/1d12/1d12
No. Apparaissant	1d6 (1d100x 10)
Sauvegarde	Elfe 9
Moral	10
Type de Trésor	Spécial
Intelligence	10
Alignement	Loyal
Valeur en PX	1.600

Type de Monstre : Monstre Planaire (Très Rare).

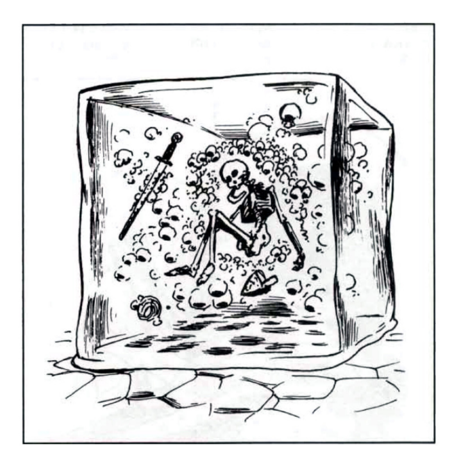
Les cristax sont des êtres intelligents faits de roche cristalline. Ils sont natifs du Plan Élémentaire de la Terre.
Un cristax ressemble à un ensemble de 12 piques de cristal doré, toutes saillant vers l'extérieur depuis un point central. Il est immunisé contre le poison, les armes normales, tous les sorts du 1er et du 2e niveau, et toutes les attaques à base d'air. Un cristax peut *détecter l'invisible* à volonté, et utiliser *détection de la magie*, *dissipation de la magie*, *hâte* ou *transmutation de l'air en terre* 3 fois par jour (comme si ces sorts étaient lancés par un Magicien du niveau 9). Les cristax communiquent par télépathie (portée 36 m) ou, si le contact mental suscite de mauvaises réactions, par message écrit.
Un cristax attaque en donnant des coups de bélier à ses adversaires avec ses piques, et peut attaquer jusqu'à 3 fois par round.
Les cristax forment une société étendue et complexe dans leur propre domaine, vivant en paix avec les élémentaires de la terre et les aidant.
Ils apprécient les visiteurs, et sont avides de découvrir toutes sortes de nouvelles connaissances. Ils craignent les hordes et leur livrent une guerre sans fin, cherchant à unir contre elles toutes les autres créatures. Les cristax sont également ennemis des hydrax, bien qu'ils ne les rencontrent que rarement. Ils craignent les créatures et les attaques de type d'eau.
Terrain : Plan de la Terre.

Cube Gélatineux

Classe d'Armure	8
Dés de Vie	4 (L)
Mouvement	20m (10)
Attaques	1
Dégâts	2d4 + spécial
No. Apparaissant	1 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	12
Type de Trésor	(V)
Intelligence	0
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	125

Type de Monstre : Monstre (Commun).

Ce monstre est fait de gelée transparente, généralement de forme cubique de 3 mètres de côté (bien qu'il soit polymorphe). Il est difficile à distinguer et surprend souvent ses adversaires (avec un résultat de 1-4 sur 1d6). Il se déplace dans les couloirs et



les salles des donjons, nettoyant tout ce qui est vivant ou mort. Par la même occasion, il récupère des objets qu'il ne peut pas dissoudre (comme des armes, des pièces, des gemmes). Il attaquera toute créature vivante rencontrée. Une attaque réussie paralysera la cible à moins que celle-ci ne réussisse un jet de sauvegarde contre Paralysie. Les attaques visant une cible paralysée touchent automatiquement (seul le jet des dégâts est effectué). La paralysie dure 2d4 tours à moins de la soigner par des moyens magiques. Un cube gélatineux peut être affecté par le feu ou les armes, mais pas par le froid ou l'électricité. Le repaire de ces créatures peut abriter 1d4 cubes, ayant chacun un trésor de type V, mais sans autre richesse supplémentaire.
Terrain : Caverne, Ruines.

Cyclope

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	13* (L)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1 gourdin
Dégâts	3d10
No. Apparaissant	1 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 13
Moral	9
Type de Trésor	E + 5.000 po
Intelligence	9
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	2.300

Type de Monstre : Humanoïde géant (Rare).

Un cyclope est un type rare de géant, connu pour sa grande taille et son œil unique au milieu de son front. Un cyclope mesure environ 6 mètres de haut. Il a une mauvaise perception de la profondeur en raison de son œil unique, et il frappe avec un malus de -2 à ses jets d'attaque. Un cyclope combat généralement avec un gourdin en bois. Il peut lancer des pierres à une portée de 60 (18/40/60), infligeant 3d6 points de dégâts.

Certains cyclopes (5%) sont capables de lancer une *malédiction* une fois par semaine. (Le MD doit décider de la nature de la malédiction.)
Un cyclope vit généralement seul, bien qu'un petit groupe puisse parfois partager une grande grotte. Ils passent leur temps à élever des moutons et cultiver la vigne. Les cyclopes sont connus pour leur stupidité, et un groupe malin peut souvent leur échapper en les trompant.
Il existe des lanceurs de sorts cyclopes, voir « Monstre Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.
Terrain : Colline, Montagne.

Dauphin

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	3* (L)
Mouvement	54m (18)
Attaques	1 coup de tête
Dégâts	2d4
No. Apparaissant	0 (1d20)
Sauvegarde	Nain 6
Moral	10
Type de Trésor	Nul
Intelligence	15
Alignement	Loyal
Valeur en PX	50

Type de Monstre : Animal Normal (Commun).

Les dauphins sont des mammifères marins et leur nourriture favorite est le poisson. Ils sont apparentés aux baleines, mais sont beaucoup plus petits. Ils mesurent 3 mètres de long avec une peau lisse. Les dauphins ne peuvent pas respirer l'eau et doivent remonter à la surface une fois toutes les 15 minutes pour respirer.
Les dauphins sont intelligents et ont leur propre langage en ultra son. Ils peuvent communiquer par télépathie avec d'autres dauphins à moins de 75 kilomètres, et ils peuvent détecter la magie sous l'eau (portée 108m).
Les dauphins détestent les requins et les attaquent occasionnellement. Les dauphins sont les amis de la plupart des marins et sont connus pour aider les personnes en difficulté. Les tritons chevauchent parfois des dauphins et des êtres marins fantastiques peuvent même les harnacher à des chars.
Terrain : Océan.
Charge : 1.500 en à pleine vitesse ; 3.000 en à la moitié.

Dinosaures

Bien que ce ne soit pas strictement correct dans le sens scientifique, le terme « dinosaure » dans le jeu s'applique à tout oiseau, poisson, mammifère ou reptile préhistorique trouvé aux époques mésozoïque ou paléozoïque. Les dinosaures étaient les ancêtres des oiseaux modernes, des reptiles et des mammifères. Tous les dinosaures sont stupides (Intelligence 1-3) et facilement dupes.
Chaque dinosaure appartient à l'une des trois catégories : dinosaures aquatiques (principalement marins), terrestres carnivores (mangent la viande) et terrestres herbivores (mangent des plantes). Utiliser les informations générales donnée pour créer vos propres dinosaures. Vous pouvez créer vos propres dinosaures totalement « nouveaux », ou vous baser sur de vrais.
Lors de l'attribution de PX, les traiter comme n'ayant pas de capacités spéciales à moins qu'ils ne puissent avaler en entier un adversaire (comme indiqué dans certaines descriptions). Si vous créez vos propres dinosaures, ajouter un astérisque pour chaque capacité spéciale (telle que poison, lancer des pointes, piqué, armure exceptionnelle, etc.).
Les dinosaures répertoriés ailleurs dans ce livre incluent : Ours des Cavernes (ours), Sanglier Géant, Crocodile Géant, Mastodonte (éléphant), Ptérosaure, Tigre à Dents de Sabre (félins), Tricératops et Tyrannosaure Rex.



Dinosaure Aquatique

	Petit	Moyen	Blindé
Classe d'Armure	7	5 à 7	2 à 4
Dés de Vie	2 à 8 (S à L)	9 à 24 (L)	6 à 9 (L)
Mouvement	3-9m Nage 36-54	3-12m Nage 60-72	3-18m Nage 24-60
Attaques	1 morsure + 2 nageoires		
Dégâts	1 à 2d4	2d4 à 4d8	1d4 à 2d8
No. Apparaissant	1d2 à 2d8	1d2 à 1d4	1d2 à 1d6
Sauvegarde	Guerrier de niveau = ½ DV		
Moral	3 à 6	6 à 11	7 à 9
Type de Trésor	Nul	Nul (U+V)	Nul
Intelligence	1 à 3	1 à 3	1 à 3
Alignement	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en PX	Variable	Variable	Variable

Dinosaure Carnivore Terrestre

	Petit	Grand	Volant
Classe d'Armure	5 ou 4	6 ou 4	7 ou 6
Dés de Vie	1 à 5 (S à L)	6 à 20 (L)	1 à 7 (S à L)
Mouvement	36m à 54m	36m à 63m	44m à 63m
Attaques	1 morsure (+ 2 griffes)	2 griffes/1 morsure	1 morsure
Dégâts	1d3 à 2d4	2d4 à 4d8	1d4 à 2d8
No. Apparaissant	1d2 à 2d8 (0 ou 1)	1d3 à 2d6/ 2d4 à 5d8	1d3 à 2d6
Sauvegarde	Guerrier de niveau = ½ DV		
Moral	6 à 8	9 à 11	6 à 8
Type de Trésor	Nul	Nul (U+V)	Nul ou V
Intelligence	1 à 3	1 à 3	1 à 3
Alignement	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en PX	Variable	Variable	Variable

Dinosaure Herbivore Terrestre

	Petit	Moyen et Blindé	Grand
Classe d'Armure	7	6 ou 5	6 ou 5
Dés de Vie	1 à 5 (S à L)	6 à 12 (L)	13 à 40 (L)
Mouvement	27m à 54m	18m à 36m	9m à 27m
Attaques	1 morsure ou queue	1 queue	1 queue
Dégâts	1 à 2d4	1d4 à 2d6	2d8 à 4d6
No. Apparaissant	2d6 à 3d10	1d6 à 2d8	1d4 à 2d8
Sauvegarde		Guerrier de niveau = ½ DV	
Moral	4 à 6	5 à 7	6 à 8
Type de Trésor	Nul	Nul	Nul
Intelligence	1 à 3	1 à 3	1 à 3
Alignement	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en PX	Variable	Variable	Variable

Dinosaure Aquatique

Type de Monstre : Animal Préhistorique (Rare).

La plupart des dinosaures aquatiques sont des poissons, des tortues ou la combinaison des deux. La plupart sont omnivores, mangent des plantes marines et quelques petits poissons ou autres proies faciles. Les nageoires ou ailerons peuvent être utilisés en défense, bien que cela ne soit pas une forme d'attaque normale (à n'utiliser que si le dinosaure est acculé).

Petit Aquatique : Seuls les poissons primitifs et les anguilles tombent dans cette catégorie. La plupart s'enfuient s'ils sont dérangés par chose de 30cm de long ou plus.

Grand Aquatique : Certains grands herbivores terrestres ont des homologues marins, d'apparence similaire à l'exception des pattes plus petites et des nageoires au lieu des griffes. Certains ressemblent à des serpents avec des corps de tortues sans carapace. Seuls les plus grands dinosaures aquatiques ont un Moral élevé. Ceux de types carnivores sont plus agressifs et territoriaux. Un très grand spécimen (+20 DV) peut être capable d'avaler un adversaire de la taille d'un homme sur un jet d'attaque de 20 et un trésor peut se trouver à l'intérieur de son corps.

Aquatique Blindé : Tous les dinosaures de cette catégorie sont lents par rapport aux autres, à cause de leurs grosses carapaces. Ils sont les ancêtres des tortues modernes.

Terrain : Rivière/Lac, Océan (préhistorique)

Dinosaure Carnivore Terrestre

Type de Monstre : Animal Préhistorique (Rare).

Tous ces dinosaures carnivores sont agressifs et attaquent presque toutes les proies à vue, même les carnivores s'ils sont plus petits qu'eux.

Petits Carnivores : Ils attaquent normalement en mordant, bien que certains des plus gros puissent utiliser leurs griffes.

Ils chassent habituellement en meute. Seuls les plus rapides ont la meilleure classe d'armure (4).

Grands Carnivores : Ce type attaque généralement avec deux griffes et une morsure. De nombreux carnivores de 10 dés de vie ou plus mordent et ne lâchent plus leur cible, infligeant des dégâts automatiques à chaque round. Les plus grands peuvent même avaler une proie entière si le jet d'attaque est un 20. Un trésor pourrait être trouvé dans leur estomac ou leur excrément.

Carnivores Volants : Ces dinosaures ont des ailes d'une envergure de 3 à 18 mètres, et sont d'une longueur d'environ 30 à 40% de cette envergure. Par surprise, un carnivore volant peut fondre en piqué sur sa proie, infligeant le double de dégâts si l'attaque réussit. La plupart des carnivores volants s'enfuient s'ils sont blessés, préférant les proies faciles, à moins qu'ils ne soient affamés.

Terrain : Tout Climat Chaud (préhistorique).

Dinosaure Herbivore Terrestre

Type de Monstre : Animal Préhistorique (Rare).

Les herbivores ne sont généralement pas agressifs à moins d'être blindés (voir ci-dessous). Cependant, s'ils sont surpris ou effrayés, leurs actions sont souvent imprévisibles.

Pour déterminer les réactions aléatoires, lancer 1d6 : 1-2 = attaque avec la queue ; 3-4 = fuite ; 5-6 = charge les intrus. Si le dinosaure est blessé, ajouter 1 au jet de dé.

Lorsque les herbivores chargent les intrus, chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde contre rayon mortel pour éviter d'être piétiné, si elle ne peut pas sortir de la trajectoire à temps. Cela peut être nécessaire jusqu'à deux fois par dinosaure qui charge, par cible. Un succès signifie qu'aucun dégât n'est subi et un échec signifie que les dégâts de piétinement sont

automatiquement subis. Aucun jet d'attaque n'est fait, car les herbivores ne poursuivent pas les individus.
Petits Herbivores : Beaucoup d'entre eux se tiennent sur leurs pattes postérieures, et peuvent sembler à distance identiques aux dinosaures carnivores communs.
Herbivores de Taille Moyenne : La plupart d'entre eux sont des dinosaures brouteurs à quatre pattes, de 4.50 à 9 mètres de long. Certains sont amphibies, et se déplacent dans l'eau à proximité pour échapper aux prédateurs.
Herbivores Cuirassés : Ces animaux de taille moyenne ont développé de lourdes plaques osseuses comme protection. Cette carapace leur donne une classe d'armure 3 à -3, et est parfois parsemée de pointes ou de plaques pointues. Les attaquants peuvent, s'ils touchent avec succès, subir des dégâts, allant de 1d4 à 2d4. Certains herbivores blindés peuvent utiliser 1 ou 2 attaques de corne, parfois avec une morsure en plus, pour se défendre.
Grands Herbivores : Ces énormes créatures se rencontrent souvent dans des marécages ou des eaux peu profondes, à la fois pour supporter leurs poids importants et éviter les prédateurs. Ils ont souvent un long cou et une longue queue.
Terrain : Tout Climat Chaud (préhistorique).

Djinn Inférieur*

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	7+1* (L)
Mouvement	27m (9) Vol 72m (24)
Attaques	1 poing/tourbillon +spécial
Dégâts	2d8 (poing) ou 2d6 (tourbillon)
No. Apparaissant	1 (1)
Sauvegarde	Guerrier 14
Moral	12
Type de Trésor	Nul
Intelligence	14
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	1.025

Type de Monstre : Monstre Planaire, Enchanté (Rare).

Les djinns sont des créatures enchantées, intelligentes et douées de libre arbitre, originaires du Plan Élémentaire de l'Air. Ils apparaissent sous la forme de grands êtres semblables à des hommes, entourés de nuages. Les djinns sont d'une nature extrêmement magique et ne peuvent être blessés que par la magie ou des armes magiques.

Un djinn peut utiliser chacun de ses sept pouvoirs trois fois chaque jour. Ces pouvoirs sont les suivants :

- Créer de la nourriture et des boissons (identique au sort de Clerc de niveau 7).
- Créer des objets métalliques jusqu'à 1.000 en de poids (de durée temporaire, variant selon le type : or = 1 jour, fer = 1 round).
- Créer des objets souples et en bois jusqu'à 1.000 en de poids (de durée permanente).
- Devenir invisible.
- Prendre une forme gazeuse.
- Former un tourbillon.
- Créer une illusion visuelle et auditive qui dure jusqu'à ce qu'elle soit touchée ou magiquement dissipée. Le djinn n'a pas besoin de se concentrer pour l'entretenir.

Un djinn a deux formes d'attaque.
En normal forme, il frappe ses adversaires avec son poing.



Il peut également se transformer en un tourbillon de 21 mètres de haut, 6 mètres de diamètre au sommet, 3 mètres à la base et d'une vitesse de mouvement de 36m (12).
La transformation prend cinq rounds. Le djinn-tourbillon inflige 2d6 points de dégâts à tout sur son passage, et renverse toutes les créatures avec moins de 2 DV à moins qu'elles ne réussissent un jet de sauvegarde contre rayon mortel. Si un djinn est tué, son esprit revient vers son propre plan.
Un djinn apparait normalement sur le Plan Primaire lorsqu'il est invoqué ou lorsqu'il est lié à un objet magique. Sur son propre plan, il vit dans des villes similaires à celles des riches cultures humaines du désert. Il se soucie d'être la proie et l'esclave des Magiciens et les considèrent avec méfiance.

Il existe des lanceurs de sorts djinns ; voir « Monstres Lanceurs de Sorts ».

Sur le Plan Élémentaire de l'Air : Des informations supplémentaires qui s'appliquent aux djinns rencontrés sur leur propre plan, le Plan Élémentaire de l'Air.
Un djinn sur son propre plan est immunisé contre les armes normales, les sorts de niveau 1 et les attaques basées sur l'eau.
Un djinn dans son propre plan peut *détecter l'invisible* à volonté (portée de 36m).

Statistiques sur le plan élémentaire de l'air :

CA 3, DV 7 + 1*, MV 72 (24), /AT 1 attaque ou spécial, D 2-16 ou spécial, NA 1-4 (1-100), Sauvegarde G14, ML 9, TT Spécial, AL C, PX 1.025.

L'empire bienveillant des djinns est connu pour son manque de lois. Les élémentaires de l'air et les djinns sont généralement en paix, bien que des querelles occasionnelles et de rares combats se produisent.
Leurs ennemis sont les haoous et les éfrits, et ils craignent les créatures et les attaques de type terrestre .
Terrain : Plan de l'Air, Désert (préféré).
Charge : Un djinn peut voler avec 3.500 en de poids à pleine vitesse ou 7.000 en à la moitié. En cas d'urgence, il peut transporter jusqu'à 12.000 en de poids (pour 3 tours en marchant ou 1 tour en volant) mais le djinn doit se reposer pendant 1 tour après.

Djinn Supérieur, Pacha*

Classe d'Armure	-2
Dés de Vie	15*** (L)
Mouvement	36m (12) Vol 102m (36)
Attaques	2 poing ou 1 tourbillon
Dégâts	3d10/3d10 ou 3d12 + spécial
No. Apparaissant	1 (1)
Sauvegarde	Magicien 30
Moral	11
Type de Trésor	Nul
Intelligence	14
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	4.800

Type de Monstre : Monstre Planaire, Enchanté (Très Rare).

Dans le plan élémentaire de l'Air, les dirigeants des djinns sont connus sous le nom de pachas. Ils ont l'apparence de très grands djinns. Un pacha ne peut pas être blessé par des armes normales, ou même par des armes magiques inférieures à +2. Ils se régénèrent au taux de 3 points par round. Un pacha dispose de toutes les capacités d'un djinn normal (ci-dessus) aussi souvent que désiré, jusqu'à une fois par round. Il peut également entrer ou sortir du Plan Éthéré en se concentrant pendant 1 round complet.
Ils ont d'autres pouvoirs spéciaux, chacun utilisable une fois par jour, dont :
•Exaucer le *souhait* d'un autre
•Lancer *nuage toxique*
•Lancer *transformation de l'eau en gaz*
•Lancer *contrôle du temps*

La forme tourbillonnante d'un pacha mesure 36 mètres de haut, 12 mètres de diamètre au sommet, 3 mètres à la base, et peut se déplacer à une vitesse de 72m (24). Contrairement au djinn normal, il peut entrer ou sortir de la forme de tourbillon en 1 round. Cette forme inflige 3d12 points de dégâts à tout sur son passage et tue toute cible de moins de 5 dés de vie à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde contre rayon mortel.
Les pachas ne peuvent pas être invoqués par des sorts, et sont peu enclins à l'influence d'objets magiques.
Ils n'apparaissent normalement sur le Plan Primaire qu'en réponse aux cris d'un djinn maltraité.
Terrain : Normalement trouvés sur leur propre plan, préfèrent les terrains désertiques.
Charge : 10.000 en volant à pleine vitesse, 20.000 en volant à la moitié ou le double en marchant.

Doppleganger (Sosie)

Classe d'Armure	-5
Dés de Vie	4* (M)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1 morsure
Dégâts	1d12
No. Apparaissant	1d6 1(d6)
Sauvegarde	Guerrier 8
Moral	8
Type de Trésor	E
Intelligence	9
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	125

Type de Monstre : Monstre (Rare).

Ces créatures de taille humaine qui changent de forme sont intelligents et mauvais. Un doppleganger est capable de prendre la forme exacte de n'importe quel humain, créature demi-humaine ou humanoïde qu'il voit (jusqu'à 2.10m de haut). Une fois qu'il a pris la forme de la personne, il l'attaque dans l'intention de la tuer et de prendre son identité. Son astuce préférée est de tuer la personne d'une manière ou d'une autre sans alerter le groupe. Puis, ayant pris le rôle de cet individu, il attaque les autres par surprise, souvent quand ils sont déjà engagés au combat.
Les sorts de *sommeil* et de *charme* n'affectent pas les dopplegangers et ils font tous les jets de sauvegarde comme un Guerrier de niveau 8 en raison de leur nature hautement magique.
Une fois tué, un doppleganger reprend sa forme originale, un humanoïde maigre, glabre et asexué à la peau pâle et caoutchouteuse.
On dit que le doppleganger établit un lien télépathique limité avec une cible visée (seulement). Il apprend rapidement tout ce que la cible sait (même au point de pouvoir répondre en détail à des questions en même temps ou plus tôt que la cible, si les deux sont présents).
Cependant, un le doppleganger ne peut pas utiliser les sorts mémorisés par une cible lanceur de sorts.
Les lanceurs de sorts doppleganger sont extrêmement rares, mais pas impossibles.
Ces lanceurs de sorts peuvent utiliser leurs propres sorts sous n'importe quelle forme humanoïde.
Voir « Monstres Lanceurs de Sorts ».
Terrain : N'importe lequel.



Dragons

Blanc

	Petit	Grand	Énorme
Classe d'Armure	3	1	-1
Dés de Vie	4* (M)	9*** (L)	12**** (L)
Mouvement	27m (9)	36m (12)	45m (15)
Vol:	72m (24)	90m (30)	102m (36)
Attaques au Sol	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure
Attaques en Vol	Jusqu'à 6. Voir description	Jusqu'à 6. Voir description	Jusqu'à 6. Voir description
Dégâts	Voir description	Voir description	Voir description
Cône du Souffle	25 x 9 mètres	25 x 12 mètres	27 x 12 mètres
No. Apparaissant	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d2 (1d2)
Sauvegarde	Guerrier 6	Guerrier 18	Guerrier 36
Moral	8	9	10
Type de Trésor	H	H x 2, I	H x 3, I x 2
Intelligence	9	12	15
Alignement	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en PX	725	3.000	4.750
Valeur en PX avec des Sorts	950	3.700	5.625

Noir

	Petit	Grand	Énorme
Classe d'Armure	2	0	-2
Dés de Vie	7** (L)	10+3*** (L)	14**** (L)
Mouvement	27m (9)	36m (12)	45m (15)
Vol:	72m (24)	90m (30)	102m (36)
Attaques au Sol	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure
Attaques en Vol	Jusqu'à 6. Voir description	Jusqu'à 6. Voir description	Jusqu'à 6. Voir description
Dégâts	Voir description	Voir description	Voir description
Ligne du Souffle	18 x 1.5 mètres	27 x 1.5 mètres	36 x 1.5 mètres
No. Apparaissant	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d2 (1d2)
Sauvegarde	Guerrier 7	Guerrier 21	Guerrier 36
Moral	8	9	10
Type de Trésor	H	H x 2, I	H x 3, I x 2
Intelligence	9	12	15
Alignement	Chaotique	Chaotique	Chaotique
Valeur en PX	1.250	3.500	5.500
Valeur en PX avec des Sorts	1.650	4.300	6.500

Vert

	Petit	Grand	Énorme
Classe d'Armure	1	-1	-3
Dés de Vie	8** (L)	12*** (L)	16**** (L)
Mouvement	27m (9)	36m (12)	45m (15)
Vol:	72m (24)	90m (30)	102m (36)
Attaques au Sol	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure
Attaques en Vol	Jusqu'à 6. Voir description	Jusqu'à 6. Voir description	Jusqu'à 6. Voir description
Dégâts	Voir description	Voir description	Voir description
Nuage du Souffle	15 x 12 x 9 mètres	15 x 12 x 9 mètres	15 x 15 x 9 mètres
No. Apparaissant	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d2 (1d2)
Sauvegarde	Guerrier 8	Guerrier 24	Guerrier 36
Moral	9	9	10
Type de Trésor	H	H x 2, I	H x 3, I x 2
Intelligence	9	12	15
Alignement	Chaotique	Chaotique	Chaotique
Valeur en PX	1.750	3.875	6.250
Valeur en PX avec des Sorts	2.300	4.750	7.350

Bleu

	Petit	Grand	Énorme
Classe d'Armure	0	-2	-4
Dés de Vie	9** (L)	13+3*** (L)	18**** (L)
Mouvement	27m (9)	36m (12)	45m (15)
Vol:	72m (24)	90m (30)	102m (36)
Attaques au Sol	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure
Attaques en Vol	Jusqu'à 6. Voir description	Jusqu'à 6. Voir description	Jusqu'à 6. Voir description
Dégâts	Voir description	Voir description	Voir description
Ligne du Souffle	30 x 1.5 mètres	45 x 1.5 mètres	60 x 1.5 mètres (F M)
No. Apparaissant	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d2 (1d2)
Sauvegarde	Guerrier 9	Guerrier 27	Guerrier 36
Moral	9	9	10
Type de Trésor	H	H x 2, I	H x 3, I x 2
Intelligence	9	12	15
Alignement	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en PX	2.300	4.500	7.525
Valeur en PX avec des Sorts	3.000	5.500	8.875

Rouge

	Petit	Grand	Énorme
Classe d'Armure	-1	-3	-5
Dés de Vie	10** (L)	15*** (L)	20**** (L)
Mouvement	27m (9)	36m (12)	45m (15)
Vol:	72m (24)	90m (30)	102m (36)
Attaques au Sol	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure
Attaques en Vol	Jusqu'à 6. Voir description	Jusqu'à 6. Voir description	Jusqu'à 6. Voir description
Dégâts	Voir description	Voir description	Voir description
Cône du Souffle	27 x 9 mètres	40 x 9 mètres	54 x 9 mètres
No. Apparaissant	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d2 (1d2)
Sauvegarde	Guerrier 10	Guerrier 30	Guerrier 36
Moral	10	10	11
Type de Trésor	H	H x 2, I	H x 3, I x 2
Intelligence	9	12	15
Alignement	Chaotique	Chaotique	Chaotique
Valeur en PX	2.500	4.800	9.575
Valeur en PX avec des Sorts	3.250	5.850	11.375

Or

	Petit	Grand	Énorme
Classe d'Armure	-2	-4	-6
Dés de Vie	11** (L)	16+3*** (L)	22**** (L)
Mouvement	27m (9)	36m (12)	45m (15)
Vol:	72m (24)	90m (30)	102m (36)
Attaques au Sol	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure
Attaques en Vol	Jusqu'à 6. Voir description	Jusqu'à 6. Voir description	Jusqu'à 6. Voir description
Dégâts	Voir description	Voir description	Voir description
Cône du Souffle	27 x 9 mètres	40 x 9 mètres	54 x 9 mètres
Nuage du Souffle	15 x 12 x 9 mètres	15 x 12 x 9 mètres	15 x 15 x 9 mètres
No. Apparaissant	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d2 (1d2)
Sauvegarde	Guerrier 11	Guerrier 33	Guerrier 36
Moral	10	10	11
Type de Trésor	H	H x 2, I	H x 3, I x 2
Intelligence	9	12	15
Alignement	Loyal	Loyal	Loyal
Valeur en PX	2.700	5.450	11.750
Valeur en PX avec des Sorts	3.500	6.600	14.000

Dégâts et Sorts des Dragons

Type de Dragon	Taille de Dragon	Morsure ou Écrasement	Griffes, Pattes, Ailes, Queue	Nombre de Sorts par Niveaux 1	2	3	4	5
Blanc	Petit	2d8	1d4 chaque	3	-	-	-	-
	Grand	2d8+4	1d6+1 chaque	4	2	-	-	-
	Énorme	2d8+8	1d8+2 chaque	5	3	1	-	-
Noir	Petit	2d10	1d4+1 chaque	4	-	-	-	-
	Grand	2d10+4	1d6+2 chaque	5	3	-	-	-
	Énorme	2d10+8	1d8+3 chaque	5	4	3	-	-
Vert	Petit	3d8	1d6 chaque	3	3	-	-	-
	Grand	3d8+4	1d8+1 chaque	4	4	3	-	-
	Énorme	3d8+8	1d10+2 chaque	5	5	4	3	-
Bleu	Petit	3d10	1d6+1 chaque	4	4	-	-	-
	Grand	3d10+4	1d8+2 chaque	5	5	3	-	-
	Énorme	3d10+8	1d10+3 chaque	5	5	5	4	-
Rouge	Petit	4d8	1d8 chaque	3	3	3	-	-
	Grand	4d8+4	1d10+1 chaque	5	4	3	2	-
	Énorme	4d8+8	1d12+2 chaque	5	5	4	3	2
Or	Petit	6d6	2d4 chaque	4	4	4	-	-
	Grand	6d6+4	3d4 chaque	5	5	4	3	-
	Énorme	6d6+8	4d4 chaque	5	5	5	4	3

Types et Formes des Souffles ; Dragons Parlants et Dragons Endormis

Type de Dragon	Type de Souffle	Forme du Souffle	Probabilité de Parler*	Probabilité d'Être Endormi
Blanc	Froid	Cône	10%	50%
Noir	Acide	Ligne	20%	40%
Vert	Gaz chloré	Nuage	30%	30%
Bleu	Éclair	Ligne	40%	20%
Rouge	Feu	Cône	50%	10%
Or	Feu Gaz	Cône Nuage	100%	5%

*Les dragons qui parlent peuvent aussi lancer des sorts.

Dragons

Type de Monstre : Dragon (Rare).

Les dragons sont une race très ancienne d'énormes lézards ailés. Ils aiment vivre dans des endroits isolés, à l'écart des hommes. Les dragons sont des monstres extrêmement puissants et doivent être utilisés par le MD avec prudence si les personnages joueurs sont de faibles niveaux. Il est recommandé que seuls les dragons les plus jeunes et les plus petits soient rencontrés par les personnages avant qu'ils n'atteignent le niveau 4.
Il existe plusieurs types de dragon, qui se distinguent par la couleur de leur peau : blanc, noir, vert, bleu, rouge et or. Bien que les couleurs de leurs peaux écailleuses rendent les dragons différents, ils ont tous plusieurs choses en commun. Ils sont tous nés d'un œuf, sont carnivores, et ont un souffle. Les dragons ont un grand amour pour les trésors, mais ils accordent plus d'importance à leur propre vie. Les dragons au combat feront tout leur possible pour sauver leur propre vie, y compris la reddition.
De nombreux dragons vivent des centaines ou des milliers d'années. En raison de leur longévité, ils ont tendance à moins s'intéresser aux races plus jeunes (comme les humains). Les dragons chaotiques peuvent capturer des hommes, mais le font généralement pour les tuer et les dévorer immédiatement. Les dragons neutres peuvent attaquer ou ignorer totalement un groupe. Les dragons loyaux, cependant, peuvent aider un groupe si les personnages valent ce grand honneur. Lorsqu'il joue un dragon, un MD doit garder à l'esprit qu'en raison de sa fierté, même le plus affamé d'entre eux s'arrêtera pour écouter les flatteries (si personne ne l'attaque, et s'il comprend la langue du locuteur).

Dragons Parlants : Les dragons sont intelligents et certains peuvent parler les langues draconienne et commune. Le pourcentage indiqué sous « Probabilité de Parler » est la chance qu'un dragon puisse parler. Les dragons qui parlent sont également capables d'utiliser des sorts magiques (mais pas cléricaux). Le nombre de sorts et leurs niveaux sont indiqués dans la table. Les sorts de dragon sont généralement sélectionnés au hasard. Le cas échéant, traiter les dés de vie du dragon comme niveau de lanceur de sorts pour les effets magiques (durée, dissipation, etc.).

Dragons Endormis : Le pourcentage de chance donné sous « Probabilité d'être endormi » s'applique chaque fois qu'un groupe rencontre un dragon sur le sol (les dragons ne dorment jamais en volant). Tout résultat supérieur au pourcentage signifie que le dragon ne dort pas (bien qu'il puisse le prétendre !). Si un dragon dort, il peut être attaqué pendant un round (avec un bonus de + 2 aux jets d'attaque), à la suite duquel il se réveille. Le combat est géré normalement pour le deuxième round et les suivants.

Dragons d'Or : Les dragons d'or savent toujours parler et lancer des sorts. Ils peuvent aussi changer de forme, et apparaissent souvent sous la forme d'un humain ou d'un animal. Les dragons d'or peuvent cracher du feu (comme un dragon rouge) ou un gazeux chloré (comme un dragon vert), bien qu'ils n'aient qu'un total de trois attaques de souffle par jour (au lieu de six). Le type de souffle utilisé est choisi par le MD en fonction de la situation.

Souffles de Dragon :
Tous les dragons ont une attaque spéciale appelée leur « souffle ». N'importe quel dragon peut utiliser son souffle jusqu'à trois fois par jour. La première attaque d'un dragon est presque toujours avec son souffle. Le nombre de points de dégâts du souffle est égal au nombre de points de vie actuel du dragon. Tout dégât causé à un dragon réduit les dégâts qu'il inflige avec son souffle.
Après la première attaque de souffle, et jusqu'à ce qu'il ait utilisé les trois de la journée, un dragon peut choisir d'attaquer avec un autre souffle ou avec ses armes naturelles. Pour déterminer cela au hasard (petits dragons uniquement), lancer 1d6 : sur un résultat de 1 à 3 le dragon utilise ses griffes et sa morsure ; sur un résultat de 4-6, le dragon souffle à nouveau.
Les grands et énormes dragons utilisent leur souffle intelligemment, pas au hasard. Ils visent rarement un adversaire unique, et conservent normalement leur souffle contre des groupes. Le volume du souffle augmente avec la taille du dragon. Les tailles des souffles sont données dans les tables ci-dessus.

Forme des Souffles : Un souffle de dragon apparaît sous l'une des trois formes différentes : un cône, une ligne droite ou un nuage de gaz.
Un souffle en forme de cône commence de la gueule du dragon (où il mesure 60cm de large) et s'étend jusqu'à ce qu'il atteigne son point le plus large à son extrémité.
Par exemple, la zone d'effet du souffle d'un petit dragon blanc est un cône de 24m de long et 9m de large à son extrémité.
Un souffle en forme de ligne commence dans la gueule du dragon et s'étend vers sa cible en une ligne droite (même vers le bas). Même à sa source, un souffle en forme de ligne mesure 1.5 mètre de large.
Un souffle en forme de nuage s'échappe de la gueule du dragon pour former un nuage. Sur la table, trois dimensions sont indiquées. La première est la largeur, la seconde est la profondeur, et la troisième est la hauteur. Par conséquent, pour un petit dragon vert, vous obtenez un nuage de 15 mètres de large, 12 mètres de profondeur (c'est-à-dire qu'il porte jusqu'à 12m du dragon), et 9m de haut, autour des cibles du dragon directement devant lui.

Jets de Sauvegarde : Chaque cible dans la zone du souffle d'un dragon effectue un jet de sauvegarde contre souffle de dragon (même si le souffle ressemble à un autre type d'attaque). En cas de succès, la cible subit la moitié des dégâts.
Les souffles ne sont pas des sorts et ne peuvent pas être renvoyés ou absorbés par quoi que ce soit sauf si spécifier contre les souffles du dragon.
Les dragons sont immunisés contre les effets de leur propre type de souffle. De plus, ils réussissent automatiquement leurs jets de sauvegarde contre toute attaque dont la forme est la même que leur souffle. Pour exemple, un dragon rouge ne subit aucun dégât (et ignore généralement) l'huile enflammée, et subit seulement la moitié des dégâts d'un sort de *boule de feu*.

Attaques Physiques :

Bonus d'Attaque : Les petits dragons attaquent comme des monstres de mêmes dés de vie que les leur. Les grands dragons gagnent un bonus de +2 aux jets d'attaque, et les énormes un bonus de +4.

Types d'Attaques Physiques :
Généralement les dragons font deux attaques de griffes et une attaque de morsure. Si le MD le souhaite, ils peuvent utiliser d'autres attaques

spéciales (coup de patte, de queue, d'aile) présentées ultérieurement.
Lorsqu'un dragon volant attaque une cible aérienne, il obtient deux attaques de griffes et une attaque de morsure, mais ne peut pas utiliser d'attaques d'ailes, de coups de patte ou de queue.
Quand il attaque une cible au sol depuis les airs, un dragon peut utiliser une attaque d'Écrasement, en Survol ou de Piqué (décrites ci-dessous), mais pas deux à la fois.
Si un dragon attaque alors qu'il est au sol, il peut remplacer une attaque normale par un coup de patte, d'aile ou de queue, tant qu'il ne fait que trois attaques par round. (Par exemple, le dragon pourrait mordre une cible, en griffer une autre et balayer avec sa queue un troisième, au lieu d'utiliser deux griffures et une morsure.)

Écrasement : Cette manœuvre est souvent utilisée si le dragon surprend des cibles non humaines, ou peut-être contre tous les adversaires s'il est sérieusement blessé.
Lors de l'écrasement, le dragon atterrit sur ses cibles. Chacune fait un jet de sauvegarde contre rayon mortel et un succès indique une esquive complète de l'écrasement, et aucun dégât n'est subit. Une cible peut choisir de rester dans la zone, en subissant tous les dégâts de l'écrasement, mais s'il tient une arme en main, il a droit à un jet d'attaque avec un bonus de +4. S'il touche, il inflige le double de dégâts.
Un petit dragon ne peut écraser qu'une seule cible. Un grand dragon peut tout écraser sur un rayon de 3m. Un énorme dragon peut tout écraser sur un rayon de 6m.

Survol : Lors de l'utilisation de cette forme d'attaque, le dragon s'immobilise en vol directement au-dessus de ses cibles, ses ailes battant furieusement l'air.
Le dragon peut attaquer jusqu'à six adversaires en un round en survol en utilisant 1 morsure, 2 griffes avant, 2 coups de patte arrière, et 1 queue (mais pas d'attaques d'ailes). Un souffle ne peut pas être utilisé en survol, à cause du vent provoqué par les battements d'ailes.
Après 1 round d'attaques en survol, le dragon doit atterrir immédiatement, mais ne peut pas faire d'écrasement. (Noter que l'emplacement des adversaires pourraient l'empêcher d'utiliser certaines formes d'attaques.)

Piqué : Cette capacité spéciale est mentionnée au début de ce chapitre. De plus, le dragon peut toucher une ou plusieurs cibles si ses jets d'attaque sont assez élevés (voir table).
Lorsqu'un dragon fonce en piqué, ses cibles subissent un malus de- 1 à leur jet de surprise, à cause du glissement silencieux du dragon. Si le dragon surprend la cible, chaque coup inflige des dégâts doubles.

Taille	Jet Nécessaire	Attaque en Piqué
Petit	20	1 griffe
Grand	18-20	2 griffes
Énorme	16-20	2 griffes + 1 morsure

Une cible prise par un piqué peut attaquer le dragon, mais avec un malus de - 2 aux jets d'attaque, et chaque coup n'inflige que les dégâts minimaux.
Une cible bloquée par une griffe subit automatiquement les dégâts de griffe normaux à chaque round, mais si la cible gagne l'initiative, elle peut agir en premier (lancer un sort, utiliser un objet, etc.).
Une cible bloquée par une morsure subit automatiquement les dégâts de morsure normaux à chaque round, et ne peut pas se concentrer indépendamment de l'initiative. Quand la cible meurt, elle est avalée. Un dragon peut mordre une cible tenue dans sa griffe, mais avec un malus de -2 au jet d'attaque. En cas de succès, la cible est saisie par sa gueule.

Autres Attaques :

Ce sont des éléments de l'attaque en Survol ou d'attaques au sol optionnelles décrits dans les paragraphes suivants.

Coup de Patte : Toute cible touchée par un coup de patte doit réussir un jet de sauvegarde contre paralysie ou être renversée. Un malus s'applique au jet de sauvegarde, égal au montant des dégâts infligés.
Toute cible renversée peut se relever au prochain round, mais perd automatiquement l'initiative.

Queue : Toute cible touchée par l'attaque de la queue d'un grand ou d'un énorme dragon doit réussir un jet de sauvegarde contre paralysie ou être renversée (comme avec un coup de patte) et désarmée. Un malus s'applique au jet de sauvegarde, égal aux dégâts infligés. Un adversaire désarmé peut passer un round à ramasser l'arme, ou peut changer d'arme, perdant simplement initiative.

Aile : Une attaque d'aile peut être utilisée contre n'importe quel adversaire à portée. La portée est de 90cm par Dés de Vie du dragon. Toute cible touchée par une attaque d'aile doit réussir un jet de sauvegarde contre paralysie ou être étourdie. Un malus s'applique au jet de sauvegarde, égal aux dégâts infligés.

Tactiques des Dragons :

Normalement, les petits dragons attaquent en griffant et en mordant quand ils se trouvent au sol, sans utiliser de coups de patte ou de queue. Leurs pattes sont trop courtes pour être efficaces à moins qu'un adversaire ne soit juste derrière elles. Ils ne savent pas attaquer avec la queue (bien qu'elle puisse être utilisée pour infliger des dégâts seulement, au choix du MD). Si son attaque en piqué touche, un petit dragon peut saisir un adversaire de la taille d'un homme.
Les grands dragons utilisent toutes les attaques sauf les ailes. Les coups de patte peuvent être utilisés contre n'importe quel adversaire à moins de 3m de lui. Une attaque de queue peut viser tout adversaire à l'arrière ou sur les côtés. Si l'attaque en piqué touche, un grand dragon peut saisir deux adversaires de la taille d'un homme, ou un adversaire de la taille d'un cheval.
Les énormes dragons utilisent efficacement toutes les attaques contre n'importe quel adversaire à portée de mêlée, en manœuvrant. Les attaques d'ailes peuvent viser des adversaires sur les côtés, ou, si plus plus d'un adversaire est face au dragon, contre ceux de part et d'autre. Si son attaque en piqué touche, un énorme dragon peut saisir trois cibles de la taille d'un homme, ou deux de la taille d'un cheval, ou un adversaire géant.

Soumettre un Dragon :

Chaque fois que les personnages rencontrent un dragon, ils peuvent choisir d'essayer de le soumettre plutôt que de le tuer. Pour soumettre un dragon, toutes les attaques doivent se faire avec le plat de l'épée. Ainsi, les armes à projectiles et les sorts ne peuvent pas être utilisés pour soumettre. Les attaques et les dégâts sont déterminés normalement, mais ces « dégâts de soumission » ne sont pas des dégâts réels. Le dragon se bat normalement jusqu'à ce qu'il atteigne 0

de points de vie ou moins, auquel cas il se rend. Les dégâts de soumission ne réduisent pas les dégâts infligés par le souffle du dragon.
Un dragon peut être soumis car il se rend compte que ses adversaires auraient pu le tuer s'ils avaient frappé avec le tranchant. Il se rend donc, en admettant que ses adversaires ont gagné la bataille. Un dragon soumis tentera de s'échapper si on lui laisse une chance raisonnable de le faire selon les actions du groupe. Par exemple, un dragon laissé sans surveillance la nuit, ou à qui on ordonne de garder seul une position, considérerait ces « chances » comme raisonnables. Un dragon maîtrisé peut être vendu. Le prix est à l'appréciation du MD, mais ne doit jamais dépasser 1.000 po par point de vie.
Le dragon peut être contraint à servir le personnage qui l'a soumis. Si jamais on ordonne à un dragon soumis d'accomplir une tâche qui est apparemment suicidaire, il tente de s'échapper, et peut essayer de tuer ses maîtres par la même occasion.

Informations Complémentaires :

Âge : Les statistiques ci-dessus concernent les dragons de taille moyenne de chaque type. Les plus jeunes dragons sont les plus petits et ont acquis moins de trésor ; les plus âgés sont les plus grands et en ont acquis davantage. L'âge diminue les dés de vie de 3 pour les plus petit (plus jeune) et augmente de 3 DV ceux des plus grands (plus vieux), par rapport à la moyenne. Par exemple, un petit dragon rouge peut avoir de 7 à 13 DV, selon son âge.

Trésor : Les jeunes dragons peuvent n'avoir que 1/4 à 1/2 du trésor indiqué alors que les plus âgés jusqu'au double. Le trésor du dragon ne se trouve que dans son antre. Ces antres sont rarement laissés sans surveillance et sont bien cachées pour empêcher une découverte facile.

Terrain : Chaque type de dragon préfère un type de terrain donné.
Blanc : Régions froides. Noir : Marais, Marécages. Vert : Jungle, Forêt. Bleu : Désert ouvert. Rouge : Montagne, Colline. Or : N'importe lequel.

Charge : Un dragon se déplace à pleine vitesse avec 1000 en par DV ; ou à la moitié avec 2.000 en par DV.

Multiplicateur de Barde : Cela varie en fonction de la taille. Petit Dragon x 3, Grand Dragon x 5, Énorme dragon x 10.

Dragons de Gemme

(Cristal, Onyx, Jade, Saphir, Rubis, Ambre)

Sauf indication contraire, les dragons de gemme sont similaires aux dragons classiques, notamment les détails du terrain préféré, les attaques, la taille, l'âge, le trésor, etc. Pour la valeur en PX, ajouter un astérisque tous les deux niveaux de sort disponibles pour le dragon.
À 36 mètres ou plus de distance, un dragon de gemme semble identique à celui de la couleur normale correspondante (c'est-à-dire, cristal au blanc, onyx au noir, jade au vert, saphir au bleu, rubis au rouge, ambre à l'or). À des distances plus courtes (à 10m), les différences de couleurs chatoyantes sont distinguées facilement par un œil exercé.
Les nouveaux souffles sont décrits pour chaque dragon.

Cristal (cristal) : Une cible qui échoue à sa sauvegarde subit tous les dégâts et tous ses objets non-vivants portés se transforment en cristal. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, la cible ne subit que la moitié des dégâts et ses objets ne sont intacts. Toute arme, dent ou griffe transformée en cristal peut être utilisée pour attaquer, mais se brise probablement (1-5 sur



Dragons de Gemme

Type de Dragon	Alignement	Similaire à	Souffle
Cristal	Loyal	Blanc	Froid ou Cristal
Onyx	Neutre	Noir	Acide ou Ténèbres
Jade	Neutre	Vert	Gaz chloré ou Maladie
Saphir	Loyal	Bleu	Éclair ou Vapeur
Rubis	Loyal	Rouge	Feu et Fonte
Ambre	Chaotique	Or	Feu et Fonte ou Gaz et Maladie

Types et Formes des Souffles ; Dragons Parlants et Dragons Endormis

Type de Dragon	Type de Souffle	Forme du Souffle	Probabilité de Parler*	Probabilité d'Être Endormi
Cristal	Froid ou Cristal	Cône	10%	50%
Onyx	Acide ou Ténèbres	Ligne	20%	40%
Jade	Gaz chloré ou Maladie	Nuage	30%	30%
Saphir	Éclair ou Vapeur	Ligne	40%	20%
Rubis	Feu et Fonte	Cône	50%	10%
Ambre	Feu et Fonte ou Gaz et Maladie	Cône Nuage	100%	5%
*Les dragons qui parlent peuvent aussi lancer des sorts.				

1d6) si un coup est touché. Si l'arme se brise, elle inflige le minimum de dégâts possible, et est détruite. Un sort de *transformation de pierre en chair* peut transformer de manière permanente 3 mètres cubes objets en cristal (facilement tous les objets normalement transportés par 1 à 3 personnes) vers leurs formes initiales.

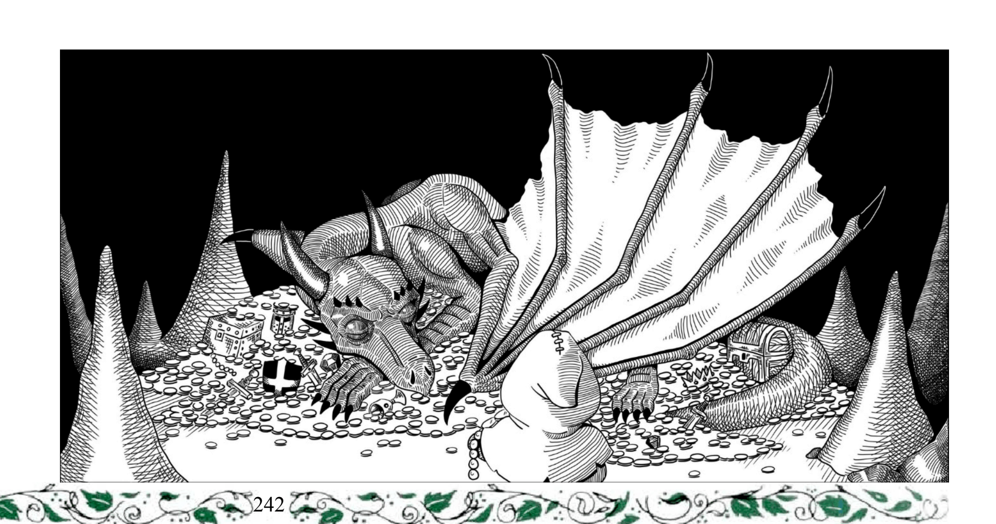
Onyx (ténèbres) : Une cible qui échoue à sauvegarde subit tous les dégâts et les effets d'un sort de *ténèbres* (rayon de 4.50m) apparaît centré sur la cible, et se déplace avec elle. Cela peut être contrée par un sort de *lumière*, ou supprimé par un sort de *dissipation de la magie*. Sinon, il dure 1 round par dé de vie du dragon. Cet effet de *ténèbres* est d'un type particulier à travers lesquelles le dragon peut facilement voir. À part cela, il fonctionne exactement comme un sort de *ténèbres* normal. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible subit seulement la moitié des dégâts.

Jade (maladie) : Une cible qui échoue à sa sauvegarde subit tous les dégâts, et elle et tous ses objets portés sont infectés par la pourriture. Cette maladie fait pourrir tous les objets non métalliques en 1d6 tours à moins qu'un sort de *guérison des maladies* ne soit lancé sur eux pendant ce temps. Une cible n'est plus affectée par aucun sort de soin, ni objets de soin, tant qu'elle reste sous l'effet de la maladie. La maladie inflige aussi 1 point de dégât par tour (mais non cumulable en cas d'échec aux jets successifs de sauvegarde). Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible ne subit que la moitié des dégâts et évite la maladie.

Saphir (vapeur) : Une cible qui échoue au jet de sauvegarde subit tous les dégâts, et elle et tous les objets portés sont transformés en gaz pour un tour par dé de vie du dragon.
Vaporisés, les créatures et les objets sont invisibles et incapables d'émettre un bruit ou d'affecter tout élément solide. La cible se déplace jusqu'à une vitesse de 18m (6) en se concentrant. Un sort de *dissipation de la magie* restaure la cible et les objets à la forme initiale. Traiter le niveau de magie comme égal aux dés de vie du dragon. Les créatures vaporisées sont immunisées contre la plupart des attaques (comme la foudre, le feu, etc.).

Rubis (feu et fonte) : Une cible qui échoue au jet de sauvegarde subit tous les dégâts et tous les objets portés commence à brûler ou à fondre (pas de jet de sauvegarde). Les objets en papier sont détruits instantanément, ceux en cuir en 1 round, ceux non métalliques en 2 rounds, ceux métalliques non magiques en 3 rounds, et ceux magiques en 4 rounds ou plus. Si l'objet a un bonus (« + »), ajouter 1 round à la durée de 4 rounds pour chaque. Les objets qui confèrent une immunité ou une résistance au feu fondent aussi, mais au double de la durée normale. Les objets qui brûlent ou fondent peuvent être conservés s'ils sont immergés dans l'eau (ou autrement refroidi, comme par magie) avant qu'ils ne soient détruits. Le MD peut choisir de déduire 1 ou plusieurs « + » des objets partiellement endommagés. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible ne subit que la moitié des dégâts.

Ambre (chlore gazeux et maladies, feu et fonte) : Voir les notes pour le dragon de jade (maladie) et dragon rubis (feu et fonte).



Seigneurs Dragons

	Perle *(Dragon Lune), Seigneur des Chaotiques*	**Opale** *(Dragon Soleil), Seigneur des Neutres*	**Diamant** *(Dragon Étoile), Seigneur des Loyaux*	**Le Grand,** *Seigneur de Tous les Dragons*
Classe d'Armure	-8	-9	-10	-12
Dés de Vie	24******** (L)	27******** (L)	30******* (L)	40********* (L)
Mouvement	54m (18)	54m (18)	54m (18)	72m (24)
Vol:	126m (42)	126m (42)	126m (42)	144m (48)
Attaques au Sol	Jusqu'à 9. Voir description	Jusqu'à 9. Voir description	Jusqu'à 9. Voir description	Jusqu'à 9. Voir description
Attaques en Vol	Jusqu'à 9. Voir description	Jusqu'à 9. Voir description	Jusqu'à 9. Voir description	Jusqu'à 9. Voir description
Dégâts	Voir description	Voir description	Voir description	Voir description
Type de Souffle	Comme Dragons Chaotiques	Comme Dragons Neutres	Comme Dragons Loyaux	De Tous Types possibles
No. Apparaissant	1 (1) (unique)	1 (1) (unique)	1 (1) (unique)	1 (1) (unique)
Sauvegarde	Guerrier 36	Guerrier 36	Guerrier 36	Guerrier 36
Moral	10 (voir description)	9	10 (voir description)	10 (voir description)
Type de Trésor	H x 4, I x 3, N, O	H x 4, I x 3, N, O	H x 4, I x 3, N, O	H x 5, I x 4, N x 2, O x 2 + Spécial
Intelligence	18	18	18	18
Alignement	Chaotique	Neutre	Loyal	Inconnu
Valeur en PX	25.250	32.000	38.750	68.000

Attaques et Dégâts

Type de Dragon	**Morsure ou Écrasement**	**Griffes, Coup de Pattes, d'Aile et de Queue**
Perle (Lune)	6d8	2d8 chaque
Opale (Soleil)	6d8+4	2d8+2 chaque
Diamant (Étoile)	6d8+8	2d8+4 chaque
Le Grand	6d10	3d10 chaque

	Nombre de Sorts par Niveaux (Magiques et Cléricaux)						
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**
Seigneurs	7	6	5	4	3	2	1
Le Grand	9	8	7	6	5	4	3

Type de Monstre : Dragon, Monstre Planaire (Très Rare).

Chacun des trois Seigneurs Dragon est le chef de tous les dragons du même alignement. Ces trois seigneurs, à leur tour, obéissent au Grand, souverain de tous les dragons.

Perle : Règne sur les Dragons Chaotiques (Noir, Vert, Rouge et Ambre)
Opale : Règne sur les Dragons Neutres (Blanc, Onyx, Jade et Bleu)
Diamant : Règne sur les Dragons Loyaux (Cristal, Saphir, Rubis et Or)

Ces créatures sont extrêmement rares, n'apparaissant presque jamais sur le Plan Primaire sauf urgence exceptionnelle. Ils sont tous Immortels. Si un seigneur dragon est tué, l'esprit repart sur son plan d'origine (l'un des plans extérieurs) et crée un nouveau corps. Chacun de ces dragons est plus grand que les plus grands dragons d'or ou d'ambre et mesure sous sa forme naturelle plus de 30 mètres.
Le Dragon de Perle, seigneur des dragons chaotiques, a des écailles comme nacrées blanches mais irisées, constamment changeantes, comme sa nature chaotique.
Le Dragon d'Opale, seigneur des dragons neutres, a des écailles qui sont blanches avec des milliers de petites taches de couleur de toutes les teintes de l'arc-en-ciel.
Le Dragon de Diamant, seigneur des dragons loyaux, a des écailles avec les qualités réfractives des facettes du diamant. Ils scintillent et brillent avec tant de reflets de lumière qu'il est difficile de regarder ce dragon.
Le Grand a des écailles qui brillent vivement, comme la surface d'un soleil blanc, personne ne peut le regarder directement sauf à travers un sort de *ténèbres* (au travers duquel il ressemble à un énorme dragon blanc à trois têtes).
Chaque seigneur est toujours accompagné de quatre de ses partisans les plus grands et les plus puissants.
Le Dragon de Perle est accompagné de quatre énormes dragons d'ambre, chacun avec 176 points de vie.
Le Dragon d'Opale est accompagné de quatre dragons bleus, chacun avec 144 points de vie.
Le Dragon de Diamant avec quatre dragons d'or, chacun avec 176 points de vie.
Le Grand a une suite de douze dragons : quatre d'or, quatre d'ambre et quatre bleus, tous totalement dédiés à son service. Tous les serviteurs peuvent lancer des sorts.
Lorsqu'ils voyagent, les seigneurs dragons sont toujours accompagnés de l'un des différents types de leurs sujets les plus grands. Par exemple, lors d'une excursion vers le Plan Primaire, le Dragon de Diamant voyage avec un dragon de rubis (160 PV), un dragon de saphir (144 PV) et un dragon de cristal (96 PV), en plus des quatre dragons d'or qui l'accompagnent habituellement (176 PV chacun).
Tous les seigneurs dragons sont immunisés contre *charme*, *paralysie*, *poison*, *ralentissement*, *rayon mortel et désintégration*.
Les seigneurs dragons ne peuvent pas être soumis ou domptés comme les dragons inférieurs.
Les trois seigneurs dragons sont immunisés contre les armes normales et argentées, contre tous les sorts de niveau 6 ou moins, et contre toutes les armes magiques de moins de + 3.
Le Grand est immunisé contre les armes normales et argentées, les sorts cléricaux/druidiques de niveau 6 ou moins, les sorts magiques de niveau 8 ou moins, et les armes magiques de moins de +4.
Tous les seigneurs dragons sont immunisés contre tous les souffles de dragon et ne sont pas affectés par les

objets magiques de contrôle des dragons.
Un seigneur dragon peut se métamorphoser à volonté en la forme de l'un de ses dragons serviteurs.
Chaque seigneur dragon a un grimoire contenant tous les sorts connus, mais doit les étudier et les apprendre tout comme le fait un Magicien. Les sorts cléricaux sont obtenus avec la quantité de méditation requise.
Chaque seigneur dragon peut utiliser tous les souffles de ses adeptes, une fois par jour chacun, qu'il soit sous sa forme normale ou polymorphe. Par exemple, le Seigneur Dragon d'Opale peut souffler un cône de froid (comme un dragon blanc), une ligne d'acide et de ténèbres (comme un dragon d'onyx), un nuage de gaz et de maladie (comme un dragon de jade), ou un éclair (comme un dragon bleu), pour un total de quatre souffles par jour.
Chaque seigneur dragon peut attaquer neuf fois par round (avec deux morsures, deux griffures, deux coups d'ailes, deux coups de patte et un coup de queue).
Le Grand peut utiliser n'importe quel souffle de dragon, une fois par jour chacun, sous forme normale ou polymorphe. Il a jusqu'à 10 attaques par round, en utilisant la queue deux fois.
Les trésors des seigneurs incluent toujours au moins trois objets magiques divers utilisables par les dragons. Ils peuvent les utiliser si besoin. Il y a un artefact dans le trésor du Grand. (L'artefact spécifique est au choix du MD, mais il n'est pas fatal au seigneur dragon, ni n'implique des morts-vivants de quelque manière que ce soit.)
Les Seigneurs Dragon agissent en tant que souverains de tous les dragons. Ils arbitrent les différends entre les clans de dragons et occasionnellement, très occasionnellement, agissent au nom de dragons inférieurs contre d'autres espèces. Ils n'interviennent pas lorsqu'un groupe de héros tue un dragon, mais agissent quand un clan des dragons risque l'extinction ou l'asservissement.
Les trois seigneurs dragons de l'espèce draconienne ne s'aiment ou ne coopèrent, mais ne se combattent pas les uns les autres. Le Grand les traite également, sans préférence. Les origines des seigneurs sont inconnues, mais les dragons inférieurs peuvent être la progéniture du Grand.

Terrain : Plan Extérieur (le leur).
Charge : Pleine vitesse 1.000 en x DV, à la moitié 2.000 en x DV.

Drake

	Drake Humanoïde	Drake des Bois	Drake des Glaces	Drake Élémentaire *
Classe d'Armure	0	0	0	0
Dés de Vie	3*** (M)	4*** (M)	5*** (M)	6**** (M)
Mouvement	36m (12)	36m (12)	36m (12)	36m (12)
Vol:	9m (3)	9m (3)	9m (3)	9m (3)
Attaques	2 griffes/1morsure	2 griffes/1morsure	2 griffes/1morsure	2 griffes/1morsure
Dégâts	1d2/1d2/1d6	1d2/1d2/1d8	1d2/1d2/2d4	1d3/1d3/1d8+2
No. Apparaissant	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)
Sauvegarde	Magicien 6	Magicien 8	Magicien 10	Magicien 12
Moral	8	8	8	9
Type de Trésor	(V x 2), E	(V x 2), E	(V x 2), E	Spécial
Intelligence	10	10	10	10
Alignement	Chaotique	Chaotique	Chaotique	Neutre
Valeur en PX	80	225	550	1.175

Type de Monstre : Draconien (Rare). Élémentaire Drakes : Draconien, Monstre Planaire, Enchanté (Rare).

Un drake est une créature polymorphe de taille humaine qui ressemble un peu à un dragon dans sa forme.
Cependant, on le rencontre le plus souvent sous forme humaine ou demi-humaine. Les drakes n'ont pas de souffle ou la capacité de lancer des sorts, mais peuvent parler. Ils peuvent être mauvais ou bons (50 % de chances chacun) mais, à l'exception des formes élémentaires, sont chaotiques.
Les drakes sont extrêmement intelligents et malins. Ils racontent des mensonges au besoin, et se rendent plutôt que de se battre jusqu'à la mort.
Les drakes sont immunisés contre tous les sorts de niveau 4 ou moins, mais peuvent annuler cette immunité pendant 1 round en se concentrant pour recevoir les avantages d'un sort de soin, par exemple.
Dans sa forme normale, un drake ressemble à un petit dragon sans pattes avant et avec de petites ailes. Ces ailes ne peuvent supporter que le vol lent pendant une heure. Tous les drakes peuvent se métamorphoser sous forme humanoïde (et revenir à leur forme draconienne) aussi souvent qu'ils le désirent. Sous forme humaine ou demi-humaine, un Drake peut utiliser n'importe quelle arme autorisée pour les Voleurs. Les attaques et dégâts indiqués ci-dessus s'appliquent à la forme normale (draconienne) uniquement.
Tous les drakes sont des Voleurs, ayant toutes les facultés d'un Voleur de niveau 5.
Certains drakes humanoïdes peuvent en fait rejoindre les Guildes de Voleurs et améliorer leurs facultés. Ils aiment les farces et les tours, et agissent parfois en tant qu'agents de puissances maléfiques. Un sort de *protection contre le mal* bloque les drakes.

Drake Humanoïde : Ces drakes peuvent se transformer en humain et ils apprécient leur compagnie.
Ils occupent souvent de petits boulots dans les écuries et les tavernes dans les villes (jamais de positions d'importance), et peuvent prétendre être un aventurier. Ils volent souvent de la nourriture dans des entrepôts et des objets de valeur de citadins errants dans les rues.

Drake des Bois : Ces drakes vert foncé peuvent se transformer en Elfe ou Petite-Gens. Ils sont par ailleurs très similaires dans leurs habitudes aux drakes humanoïdes, et sont parfois rencontrés au milieu de communautés elfes ou Petites-Gens.

Drake des Glaces : Ces drakes blanc évitent la lumière du jour, vivant dans les profondeurs sous la terre (habituellement dans des cavernes).
Ils peuvent se changer en nain ou en gnome, et peuvent parfois être rencontrés au milieu d'une communauté souterraine naine ou gnome.

Drake Élémentaire : Il en existe quatre types : drake de l'Air (bleu), drake de Terre (marron), drake de Feu (rouge) et drake de l'Eau (vert marin). Ils ont les mêmes immunités que les autres drakes.
Les drakes Élémentaires sont également immunisés contre les armes normales et en argent. Ils vivent sur les plans élémentaires et sont très rares sur le Plan Primaire. Ils ne peuvent généralement pas voyager entre les plans, mais peuvent « se glisser » avec un élémentaire ou une autre créature, vers ou depuis leur plan d'origine. Sur le Plan Primaire, les drakes élémentaires peuvent prendre la forme de jeunes géants (environ 50cm plus petits que la normale), mais ne peuvent pas lancer de pierres, et n'infligent que 2d6 points de dégâts au corps à corps (au lieu des dégâts normaux causés par la forme géante). Un Drake de l'Air peut prendre la forme d'un géant des nuages ; un drake de Terre, celle d'un géant de pierre ; un drake de Feu, celle d'un géant de feu ; et un drake de l'Eau, celle d'un géant des tempêtes. Ils sont parfois rencontrés au milieu de vrais géants similaires.
Sur leurs plans d'origine, les drakes élémentaires ne peuvent pas se transformer en formes géantes, au lieu de cela, ils prennent la forme d'un petit élémentaire, avec toutes les capacités de cette forme (considérer chacun comme un élémentaire de 6DV de taille et de capacité).

Terrain : N'importe lequel.

Drolem*

Classe d'Armure	-3
Dés de Vie	20***** (L)
Mouvement	36m (12) Vol 72m (24)
Attaques	2 griffes/1 morsure
Dégâts	2d6/2d6/1d20+10
No. Apparaissant	1 (1)
Sauvegarde	Guerrier 10
Moral	12
Type de Trésor	Voir description
Intelligence	3
Alignement	Neutre
Valeur en PX	11.375

Type de Monstre : Construction, Enchanté (Très Rare).

Un drolem est un type de golem qui ressemble à un dragon. Il peut ressembler à un dragon de n'importe quelle couleur, ou simplement au squelette d'un dragon. Comme les autres golems, il n'est pas vivant, mais est la construction d'un Magicien ou d'un Clerc de haut niveau. Les drolems sont extrêmement rares, construits et utilisés pour garder un objet ou une zone particulière. Un livre spécial et plusieurs matériaux rares sont nécessaires pour construire un drolem.

Un drolem n'est pas intelligent et obéit aux ordres simplement. Il peut voir les choses invisibles sur 18m, et est immunisé contre *charme*, *paralysie*, *sommeil*, et tous les sorts affectant l'esprit, toutes les formes de feu et de froid, et de gaz. Il est également immunisé contre tous les sorts de niveau 4 ou moins, les armes normales et en argent, et même les armes magiques de + 2 ou moins.
Les griffes du drolem infligent 2d6 points de dégâts chacune, et ses énormes mâchoires 11-30 (1d20 + 10) points de dégâts. Un drolem peut utiliser son souffle trois fois par jour. Son souffle est un petit nuage toxique, de 6 mètres cubes. Toute créature doit réussir un jet de sauvegarde contre souffle de dragon ou mourir.
Terrain : N'importe lequel.
Charge : 20.000 en à pleine vitesse, 40.000 à la moitié.

Druj

Forme de mort-vivant ; voir Esprit.

Dryade

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	2* (M)
Mouvement	36m (12)
Attaques	Voir description
Dégâts	Selon l'arme
No. Apparaissant	0 (1d6)
Sauvegarde	Elfe 4
Moral	6
Type de Trésor	D
Intelligence	14
Alignement	Neutre
Valeur en PX	25

Type de Monstre : Humanoïde (Rare).



Les dryades sont de belles fées des forêts qui vivent dans les arbres, dans les milieux boisés ou des forêts denses. Elles sont très timides et pacifiques, mais très soupçonneuses envers les étrangers. Si une dryade souhaite passer inaperçue, elle rejoint son arbre, devient une partie de celui-ci.
Les dryades possèdent une puissante capacité de *charme*, identique au sort magique, mais la dryade peut l'utiliser autant de fois qu'elle le veut, et ses cibles ont un malus de -2. Les Dryades utilisent uniquement ce pouvoir sur ceux qui les suivent ou les attaquent, et sur un mâle par qui elles sont attirées même si celui-ci ne leur rend pas leur affection.
Les dryades envoient les attaquants charmés vers l'antre d'un monstre mortel ou une embuscade où ils peuvent être tués. Elles dessinent des marques d'affection sur leurs arbres et les emprisonnent. À moins d'être secourue immédiatement, on ne revoit jamais la cible (ou, au choix du MD, réapparaîtra après quelques années, se souvenant peu du temps où elle était partie). Les personnages peuvent secourir la cible en menaçant de détruire l'arbre de la dryade. Elle libérera une cible charmée plutôt que de voir son arbre mourir.
Une dryade mourra si son arbre meurt, et ne peut que survivre pendant 1 tour si elle est emmenée à plus de 72m de celui-ci. Elle cache son trésor dans des creux sous les racines de son arbre.
Les dryades portent rarement des armes, mais pour défendre son arbre ou aider un actéon, elle peut ramasser un javelot ou une lance.
Il existe des lanceurs de sorts dryades, voir « Monstre Lanceurs de Sorts ».
Terrain : Bois (Dense).

Éfrit Inférieur *

Classe d'Armure	3
Dés de Vie	10* (L)
Mouvement	27m (9) Vol 72m (24)
Attaques	1 poing
Dégâts	2d8
No. Apparaissant	1 (1)
Sauvegarde	Guerrier 15
Moral	12
Type de Trésor	Nul
Intelligence	14
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	1.750

Type de Monstre : Monstre Planaire, Enchanté (Rare).

Les éfrits sont des créatures libres et enchantées du Plan Élémentaire du Feu. D'habitude ils apparaissent sous forme de nuages de fumée, se condensant en des hommes géants entourés de flammes. L'air autour d'eux est toujours chaud et enfumé. Les éfrits sont hautement magiques, et ne peuvent être blessés qu'avec des armes magiques. S'il est tué, l'esprit de l'éfrit retourne à son propre plan.
Un éfrit peut créer des objets, des illusions, et devenir invisible comme un djinn. Il peut lancer un sort de *mur de feu* trois fois par jour. Un éfrit peut aussi se transformer en pilier de flamme (de la même hauteur que les éfrits) qui enflamme tous les objets inflammables à moins de 1.50m. Il peut rester sous forme de flamme jusqu'à 3 rounds. Sous cette forme, le feu ajoute ld8 points de dégâts à chaque coups des éfrits. La créature ne peut rester forme de flamme qu'une fois par tour au maximum.
Un éfrit peut être invoqué par un Magicien de haut niveau (si les sorts spéciaux requis sont connus, le Magicien doit lancer à la fois *création de monstres magiques* pour invoquer l'éfrit et *souhait* pour le lier à son service aussi longtemps que possible). Une fois invoqués, les éfrits peuvent être contraints à servir pendant 101 jours. C'est un serviteur réticent et difficile, et il obéit à ses instructions exactes tout en essayant de déformer leur sens (pour causer des ennuis à son maître).
Sur leur propre plan, les éfrits vivent dans des villes similaires à celles des riches habitants humains du désert. Parmi toutes les créatures, les éfrits ressemblent le plus aux djinns, mais ils sont d'éléments opposés, donc les éfrits détestent les djinns et les attaquent à vue.

Sur le Plan du Feu : Les détails suivants s'appliquent aux éfrits rencontrés sur leur propre plan, celui du Feu. Un éfrit sur son propre plan est immunisé contre les armes normales, tous les sorts de niveau 1 et toutes les attaques basées sur la terre. Sur son propre plan, un éfrit peut *détecter l'invisible* à volonté (portée 36m).
Statistiques élémentaires du plan du feu :

CA 1, DV 10* (L), MV 36 (24), # AT 1 ou spécial, D 2-16 ou spécial, NA 1-4 (1-100), Sauvegarde GI5, ML8, TT Spécial, AL C, PX 1 750.

Les éfrits sont irritables et souvent méchants. Les élémentaires et les éfrits sont généralement en paix, bien que les éfrits se battent et aient été

en guerre contre les élémentaires par le passé. Leurs ennemis sont les hélions et les djinns, et ils craignent les créatures et les attaques de type eau. Il existe des lanceurs de sorts éfrits, voir « Monstre Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.
Terrain : Plan du Feu.
Charge : 5.000 en à pleine vitesse, 10.000 en à la moitié.

Efrit Supérieur (Émir) *

Classe d'Armure	-2
Dés de Vie	20* (L)
Mouvement	36m (12) Vol 102m (36)
Attaques	2 poings
Dégâts	3d10/3d10
No. Apparaissant	1 (1)
Sauvegarde	Magicien 36
Moral	11
Type de Trésor	Nul
Intelligence	14
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	7.775

Type de Monstre : Monstre Planaire, Enchanté (Très Rare).

Dans le Plan Élémentaire du Feu, les dirigeants des éfrits sont connus sous le nom d'émirs. Ils apparaissent comme de très grands éfrits normaux (4.50-9m de hauteur). Un émir ne peut pas être blessé par des armes normales, ou même par des armes de moins de + 2. Les émirs se régénèrent également au rythme de 2 points de vie par round. Un émir peut exécuter toutes les capacités d'un éfrit normal aussi souvent que désiré, une fois par round. Il peut également entrer ou sortir du Plan Éthéré en se concentrant pendant 1 round complet.
Les pouvoirs spéciaux utilisables une fois par jour sont *souhait* pour autrui, *boule de feu* ou *nuage explosif* (tout comme un Magicien de niveau 20).
La colonne de flamme d'un émir enflamme tous les objets inflammables à moins de 4.50m et ajoute un bonus de 2d8 points à chaque attaque. Il peut rester sous cette forme sans limite. Les émirs ne peuvent pas être invoqués par des sorts et sont affectés par très peu d'objets magiques. Ils n'apparaissent généralement sur le Plan Primaire qu'en cas de réponse aux cris d'un éfrit en détresse. Lorsqu'ils sont rencontrés sur le Plan Primaire, ils préfèrent les climats plus chauds, comme les déserts.
Terrain : Plan du Feu.
Charge : Vol avec 10.000 en à pleine vitesse, 20.000 en à la moitié. Marche avec 20.000 en à pleine vitesse, 40.000 en à la moitié.

Élémentaire*

	Air	Terre	Eau	Feu
Classe d'Armure	2, 0 ou -2 (voir description)			
Dés de Vie	8, 12 ou 16 (voir description)			
Mouvement	Vol 108m (36)	18m (6)	18m (6) Nage 54m (18)	36m (12)
Attaques	1 ou spécial			
Dégâts	1d8, 2d8, ou 3d8 (voir description)			
No. Apparaissant	1 (1)			
Sauvegarde	Guerrier 8-16 (voir description)			
Moral	10			
Type de Trésor	Nul			
Intelligence	9			
Alignement	Neutre			
Valeur en PX	Voir description			

Objet d'Invocation	CA	DV	Valeur en PX	Dégâts	Sauvegarde
Bâton	2	8	650	1d8	Guerrier 8
Objet	0	12	1.250	2d8	Guerrier 12
Sort	-2	16	1.850	3d8	Guerrier 16

Défenses et Vulnérabilités des Élémentaires

Type	Double Dégâts de	Dégâts Normaux de*	Dégâts Réduits de**
Air	Terre	Air, Feu	Eau
Terre	Feu	Terre, Eau	Air
Feu	Eau	Feu, Air	Terre
Eau	Air	Eau, Terre	Feu

* Lorsqu'il est indiqué double dégâts, l'élémentaire peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne subir que des dégâts normaux.
** Les dégâts minimaux sont de 1 point de vie par dé de dégâts.

Type de Monstre : Monstre Planaire, Enchanté (Commun).

Un élémentaire est une créature magique et enchantée qui vit sur un autre plan d'existence (l'un des plans élémentaires). Il ne peut être blessé que par des armes magiques ou la magie.
Les élémentaires de bâton (les plus faibles) sont invoqués par un Magicien avec un bâton spécial.
Les élémentaires d'objet sont invoqués avec l'utilisation d'un objet magique divers spécial .
Les élémentaires invoqués sont invoqués par le lancement du sort de Magicien de niveau 5.
Pour invoquer un élémentaire, un personnage doit avoir une grande quantité de l'élément à proximité (comme être en plein air, de la terre nue, une mare d'eau ou un bon feu). Quand l'élémentaire arrive, il est hostile, et doit être contrôlé par la concentration en permanence. La concentration de l'invocateur est brisée s'il subit des dégâts ou rate un jet de sauvegarde. L'invocateur ne peut se déplacer qu'à la moitié de la normale vitesse tout en se concentrant.
Si la concentration de l'invocateur est brisée, l'élémentaire l'attaque. Une fois perdu, le contrôle ne peut plus être récupéré.
L'élémentaire peut attaquer toute créature entre lui et son invocateur s'il le désire.
S'il est invoqué dans une zone trop petite pour lui, un élémentaire remplit la zone disponible, éventuellement en blessant l'invocateur dans le processus et brisant ainsi sa concentration.
Cependant, un élémentaire ne peut pas franchir un effet de *protection contre le mal*.

Un élémentaire disparaît si lui ou son invocateur est tué, ou lorsque l'invocateur le renvoie à son plan (qui nécessite un contrôle), ou si une *dissipation de la magie* est lancée sur lui.

Un **élémentaire de l'air** apparaît comme un grand tourbillon, 60cm de haut et 1.50 cm de diamètre pour chaque dé de vie (un élémentaire de bâton mesurerait 4.80 mètres de haut et 1.20 de large). Au combat, toutes les cibles de 2 DV ou moins touchées par le tourbillon doit réussir un jet de sauvegarde contre rayon mortel ou être emportée. L'élémentaire inflige un 1d8 points de dégâts supplémentaires contre tout adversaire volant.

Un **élémentaire de terre** ressemble à un énorme visage humain, de 30cm de haut pour chaque dé de vie (un élémentaire invoqué mesurerait 4.80

mètres de haut). Il ne peut pas traverser une barrière d'eau plus large que sa hauteur. Il inflige une ld8 points de dégâts supplémentaires contre n'importe quel adversaire debout sur le sol.

Un **élémentaire de feu** apparaît comme un pilier tourbillonnant de flamme rugissante, de 30 cm de haut et de diamètre pour chaque dé de vie (un élémentaire d'objet mesurerait 3.60 mètres de haut et de diamètre). Il ne peut pas traverser une barrière d'eau plus large que son propre diamètre. Il inflige un supplément ld8 points de dégâts contre toute créature avec des capacités basées sur le froid.

Un **élémentaire d'eau** apparaît comme une grande vague d'eau, de 15cm de haut et 60cm de diamètre par Dé de Vie (un élémentaire de bâton mesure 1.20 mètres de haut et 4.80 de large). Il n'est pas capable de s'éloigner de plus de 18 mètres de l'eau. Il inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires contre tout adversaire dans l'eau.
Un élémentaire subit le double, la normale ou le minimum de dégâts causés par certaines formes d'attaque.

Terrain : N'importe lequel.
Charge : 500 en x DV à pleine vitesse, 1.000 en x DV à la moitié.

Élémentaire* (sur les Plans Élémentaires)

Classe d'Armure	5 ou mieux
Dés de Vie	1* ou mieux
Mouvement	108m (36)
Attaques	1
Dégâts	Selon la taille
No. Apparaissant	1d6 (1d100)
Sauvegarde	Guerrier de Niveau = DV
Moral	9
Type de Trésor	Variable
Intelligence	9
Alignement	Neutre
Valeur en PX	Variable

DV	CA	Dégâts	Valeur en PX
1-2	5	1d2	20
3-4	4	1d4	75
5-6	3	1d6	275
7-8	2	1d8	650
9-10	1	2d6	1.000
11-12	0	2d8	1.250
13-14	-1	2d10	1.500
15-16	-2	3d8	1.850
17-18	-3	3d10	2.125
19-20	-4	4d8	2.375
21-22	-5	5d8	2.750
23-24	-6	6d8	3.250
25-26	-7	7d8	3.750
27-28	-8	8d8	4.250
29-30	-9	9d8	4.750
31-32	-10	10d8	5.250

Type de Monstre : Monstre Planaire, Enchanté (Très Rare).

Ces statistiques s'appliquent aux élémentaires rencontrés sur leurs plans d'existence d'origine uniquement.
Sur le Plan Primaire, leurs capacités sont très limitées. Un astérisque (pour le calcul en PX) s'applique uniquement aux élémentaires rencontrés sur leur propre Plan.
Les élémentaires sont les formes de vie dominantes sur les Plans Élémentaires, et se considèrent comme les habitants de ces plans.
Leur taille peut varier de 1 à 32 dés de vie, et les chefs sont beaucoup plus grandes (50 dés de vie au moins, et peut-être plus de 100). Leur système de gouvernement est similaire à celui des hommes.
La forme normale d'un élémentaire est celle d'un blob. Il peut créer des « bras » selon les besoins, jusqu'à un maximum maximum de 1 par DV, mais ne peut attaquer qu'avec un coup par round. La matière de l'élémentaire est maintenue par sa force vitale. Plus l'élémentaire est jeune, moins il peut contenir de matière ensemble. Ainsi, les effets du vieillissement peuvent modifier la taille d'un élémentaire. Sa durée de vie normale est de 30 à 35 DV.
Les petits élémentaires sont créés lorsqu'un grand le mental se divise. Lorsque cela se produit, le « parent » élémentaire se divise en un certain nombre de parties égal à ses dés de vie



et chaque nouvel élémentaire a 1 DV. Cela n'arrive pas souvent, et les élémentaires sont très discrets sur les détails de ce processus.
Les élémentaires se méfient généralement des créatures du Plan Primaire (malus de -1 aux jets de réaction). Ils peuvent reconnaître ces visiteurs par leur odeur. Néanmoins, lorsque les visiteurs apparaissent sous forme élémentaire, ils apprécient l'effort (bonus de +1). En tout cas, ils n'attaquent, ni n'aident normalement pas les visiteurs, sauf dans des circonstances particulières. Bien que la plupart soient d'alignement Neutre, les alignements Loyaux (gouvernant) et Chaotiques (renégats) existent. Certains sont même bon ou mauvais.
Les élémentaires vivent dans des villes et des cités sur leur propres mondes. Les mondes et les bâtiments sont entièrement constitués de matière élémentaire pure, sous forme solide, liquide ou gazeuse. Dans l'univers de son propre plan, chaque race élémentaire occupe des milliers de mondes. Les races élémentaires sont bien plus anciennes que les humains et plus civilisées à bien des égards. Ils ont des formes d'art pour les six sens.
Certains élémentaires deviennent Clercs ou Magiciens, à peu près de la même manière que les humains. Néanmoins, un élémentaire doit être un adulte de 9 ou plus DV avant qu'il ne puisse apprendre ces connaissances.
De nombreux sorts des élémentaires sont entièrement différents, et certains ne peuvent pas être lancés par des humains sauf sous forme élémentaire.
Terrain : Plans Élémentaires.

Élémentaire Seigneur *

Classe d'Armure	Voir ci-dessous
Dés de Vie	41*** à 80*** (L)
Mouvement	36m (12)
Attaques	2 poings
Dégâts	Voir ci-dessous
No. Apparaissant	1d6
Sauvegarde	Guerrier 36
Moral	11
Type de Trésor	Spécial
Intelligence	15
Alignement	Loyal ou Neutre
Valeur en PX	28.500 +1.000/DV

DV	CA	Dégâts
31-48	-11	8d12
49-56	-12	9d12
57-64	-13	10d12
65-72	-14	11d12
73-80	-15	12d12

Type de Monstre : Monstre Planaire, Enchanté (Très Rare).

Ces créatures lentes et énormes sont identiques aux élémentaires normaux, mais beaucoup plus grosses. Ils font 60 cm de haut par DV. Le nombre apparaissant s'applique par plan.
Les seigneurs élémentaires sont immunisés contre tous les sorts de niveau 1 à 5, le poison, tout *charme*, *immobilisation* et autres attaques mentales, illusions de tous genres, et tout sort qui cause la mort instantanée (comme *désintégration*). Les armes de + 3 ou moins n'ont aucun effet sur eux.
Toute cible touchée par un seigneur élémentaire doit réussir un jet de sauvegarde contre rayon mortel ou être écrasé par le coup, instantanément tué quel que soit les dégâts. La plupart des objets et de l'équipement de la cible est également détruit par le coup (95% de chance par objet, -5 % par « + » si magique). Cependant, tout élémentaire frappé par un souverain n'est pas tué, mais brisé en plusieurs petits élémentaires de 1 DV chacun (le nombre est égal à la moitié des dés de vie originaux).
Tous les seigneurs élémentaires sont amicaux et peuvent invoquer la plupart des créatures de leurs Plans. Les créatures invoquées arrivent le plus rapidement possible (généralement entre 3 rounds et 3 tours).
Les trésors « spéciaux » des seigneurs élémentaires sont similaires à ceux des souverains humains, mais uniques à leurs plans respectifs.
Terrain : Plans Élémentaires.



Éléphant

Normal	
Classe d'Armure	5
Dés de Vie	9* (L)
Mouvement	36m (12)
Attaques	2 défenses ou piétinement
Dégâts	2d4/2d4 ou 4d8
No. Apparaissant	0 (1d20)
Sauvegarde	Guerrier 5
Moral	8
Type de Trésor	Voir description
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	1.600

Mastodonte (Préhistorique)	
Classe d'Armure	3
Dés de Vie	15 (L)
Mouvement	36m (12)
Attaques	2 défenses ou piétinement
Dégâts	2d6/2d6 ou 4d8
No. Apparaissant	0 (2d8)
Sauvegarde	Guerrier 8
Moral	8
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	1.650

Type de Monstre : Éléphant : Animal Normal (Rare). Préhistorique : Animal Préhistorique (Très Rare).

Les éléphants sont des mammifères grands et lourds avec quatre pattes. Bien qu'ils soient herbivores, ce sont des créatures très dangereuses si elles sont effrayées ou quand elles défendent leurs petits. Ces puissantes créatures habitent à la lisière des forêts subtropicales, vivent en troupeaux moyens à grands. Les mâles et les femelles ont des défenses, qui sont évaluées à 100-600 po par unité pour l'ivoire.
En combat, les éléphants attaquent avec une charge, si possible, pour des dégâts doubles avec les défenses. Dans les rounds de combat suivants, ils attaquent avec leurs défenses (75%) ou piétinent (25%).

Les éléphants peuvent être utilisés comme animaux de trait et de selle. Quelquefois ils sont équipés de bardes et utilisés comme montures de guerre.
Préhistorique (Mastodonte) : Cette créature est un grand éléphant hirsute. Il a deux puissantes défenses qui descendent puis se courbent vers le haut. Ce sont de puissantes armes. Chaque défense vaut 200-800 po. Les mastodontes vivent dans des terres froides et glacées ou « des mondes perdus ».
Terrain : Éléphants : Ouvert, Bois (subtropical). Mastodontes : Ouvert, Bois (préhistorique).
Charge : Éléphant : 9.000 en à pleine vitesse, 18.000 en à la moitié. Mastodonte : 7.500 en à plein vitesse, 15.000 en à la moitié.
Multiplicateur de Barde : x3.

Elfe

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	1* (M)
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 arme
Dégâts	Selon l'arme
No. Apparaissant	1d4 (22d4)
Sauvegarde	Elfe 1
Moral	8 ou 10
Type de Trésor	(S+T) E
Intelligence	13
Alignement	Loyal ou Neutre
Valeur en PX	6

Type de Monstre : Demi-humain (Rare).

Les elfes peuvent également être rencontrés en tant que PNJ.
D'autre part, on les rencontre comme des voyageurs ou lorsqu'ils patrouillent dans la Nature Sauvage. Au corps à corps, ils attaquent comme des guerriers de premier niveau. Chaque elfe a un sort de niveau 1 (choisi au hasard).
Si la rencontre comporte 15 elfes ou plus, l'un d'eux est un chef (niveau 2-7). Pour vérifier les objets possédés par le chef, multiplier son niveau par 5. Le résultat est le pourcentage de chance qu'il possède un objet magique d'une table secondaire particulière.
Jeter les dés pour chaque table secondaire séparément, et toutes les vérifier.
Tant que leur chef est vivant et combat avec eux, le moral des elfes est de 10 au lieu de 8. Les elfes ne peuvent pas être paralysés par les goules.
Terrain : Bois. Elfes des mers : Océan.

Émir*

Voir Éfrit Supérieur.

Entité**

	Banshee*	Fantôme*	Poltergeist*
Classe d'Armure	-3	-2	-1
Dés de Vie	13**** (M)	14**** (M)	12**** (M)
Mouvement	18m (6)	27m (9)	18m (6)
Attaques	1 toucher/1regard	1 toucher/1regard	2 projectiles
Dégâts	Vieillissement 1d4 x10 années /paralysie	Vieillissement 1d4 x10 années /paralysie	Vieillissement 10 années +Voir description
No. Apparaissant	1 (1)	1 (1)	1d4 (0)
Sauvegarde	Voir description	Voir description	Voir description
Moral	9	10	11
Type de Trésor	E, N, O	E, N, O	E, N, O
Intelligence	12	14	13
Alignement	Chaotique	N'importe lequel	Chaotique
Valeur en PX	5.150	5.500	4.750

Type de Monstre : Mort-Vivant

Liste de contrôle pour le MD :
Attaques : Filet ectoplasmique ; Regard (Paralysie); Dégâts de vieillissement par coup portée.
Défenses : Immunisée contre tous les sorts sauf ceux affectant le mal; blessée seulement par armes +2 ou mieux ; jet de sauvegarde contre sorts lors de renvoi/destruction du clerc.

Une entité est l'âme morte-vivante d'une créature, habituellement un humain, incapable de trouver le repos.
Les entités sont le plus souvent rencontrées près des endroits où gisent leurs corps mortels, souvent une tourbière, une vieille forêt ou un donjon. Elles évitent, mais ne sont pas blessées ni par le soleil, ni la lumière magique. Les entités ne peuvent être blessées que par des armes magiques de + 2 ou plus. Elles sont immunisées à tous les sorts sauf ceux qui affectent le Mal.
Chaque entité a sa propre forme d'attaque spéciale, donnée dans leurs descriptions. Les entités n'infligent pas de dégâts normaux, elles causent le vieillissement. Une entité peut créer un filet ectoplasmique tout en faisant autre chose, et toutes les entités peuvent utiliser une attaque de regard ainsi que leurs attaques spéciales ou physiques.
Si sérieusement menacée (ou si le Moral fait défaut), une entité s'échappe vers le plan éthéré et ne reviendra pas avant 1d8 jours. Une entité peut entrer dans l'Éther trois fois par jour seulement, mais peut le quitter à tout moment.

Caractéristiques Communes :

Attaques : Filet ectoplasmique ; regard (paralysie) ; dégâts de vieillissement.

Défenses : Immunisée contre tous les sorts exceptés ceux affectant le Mal ; uniquement blessée par des armes +2 ou plus ; jet de sauvegarde contre la destruction par renvoi (contre les sorts).
Filet : Lorsqu'elle est rencontrée, une entité se mettra normalement à exsuder de l'ectoplasme. Cette matière apparaît sous forme de minces filaments qui forment peu à peu un filet. Le filet n'a cependant aucun effet sur les mouvements de l'entité ni des autres, et n'est qu'un effet visuel pendant 3 rounds, mais une fois cette période écoulée, le filet est terminé, formant un rayon de 3 m autour de l'entité et se déplaçant avec elle. Toute créature vivante prise dans un filet ectoplasmique complet doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être entraînée sur le Plan Éthéré (où le filet existe également). La victime éthérée est impuissante à moins que des objets ou sorts particuliers (*potion de forme éthérée*, *téléportation*, etc.) ne lui permettent de voyager depuis ce plan. L'entité attaquera ses victimes éthérées lorsqu'elle retournera dans l'Éther.
Regard : L'attaque de regard d'une entité a une portée de 18 m et peut être employée une fois par round (contre une seule victime) au maximum, en plus d'autres formes d'attaque. La cible du regard doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être paralysée pendant 2 à 8 rounds. Une entité ignore souvent ses victimes paralysées, concentrant ses attaques sur d'autres ennemis à proximité jusqu'à ce qu'il ne reste que des adversaires impuissants.
Vieillissement : Chaque coup porté par une entité vieillit la cible de 10 à 40 ans. Les Elfes peuvent ignorer les effets des 200 premières années de vieillissement, les Nains peuvent ignorer les 50 premières, et les Petites-Gens les 20 premières. Sinon, chaque



tranche de 10 ans de vieillissement fera perdre à la cible 1 point de Constitution. Cette perte est permanente et cumulative (chaque tranche de 10 ans supplémentaire draine un autre point). Un *souhait* ne restaurera qu'un point perdu de cette manière, et une magie moins puissante ne peut affecter la perte subie. Tout vieillissement doit être noté sur la feuille de personnage, car il ne se dissipe pas et il peut être contré à l'aide d'une *potion de longévité* ou d'un *souhait*. Si la Constitution d'une cible tombe à 0, elle est définitivement morte et ne peut être rappelée à la vie.

Renvoi : Quand la tentative d'un Clerc pour repousser une entité donne un résultat « D », la créature a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter la destruction. Si le jet de sauvegarde réussit, le monstre n'est pas repoussé ni détruit, mais le Clerc peut répéter la tentative. Les autres résultats du renvoi sont gérés normalement.

Chaque entité conserve le trésor de ses victimes dans un lieu proche de l'endroit où elle est rencontrée. Les victimes d'entités ne deviennent pas elles-mêmes des entités, à moins d'être des créatures extrêmement maléfiques.

Banshee : Cette entité solitaire préfère les landes désolées et les lieux extérieurs, mais on la trouve parfois dans les souterrains. C'est une sorte de gardien, qui pourra en fait aider une race des environs (souvent des esprits follets ou des pixies) en effrayant leurs ennemis et en les faisant fuir. Les rumeurs prétendent qu'une banshee est l'âme d'une elfe maléfique qui rachète les méfaits commis de son vivant.

Une banshee peut employer son attaque spéciale, un cri plaintif, trois fois par jour. Toutes les cibles dans un rayon de 18 m doivent réussir un jet de sauvegarde contre rayon mortel ou tomber raides mortes. La créature utilise souvent un cri à une distance hors de portée pour avertir les ennemis de ne pas approcher et un jet de Moral immédiat doit être effectué pour les PNJ et monstres qui l'entendent, avec un malus de +4 au jet. Il est possible de pousser la banshee à crier de nouveau (si ses adversaires sont très rusés), mais elle n'utilisera son troisième cri qu'une fois dans la mêlée. Si ses adversaires l'évitent, une banshee ne les poursuivra pas.

Fantôme : De tous les morts-vivants puissants, seul un fantôme peut être de n'importe quel alignement. Chacune des formes est expliquée ci-dessous.

Tout fantôme a la capacité d'employer un effet de réceptacle magique sur une cible par tour. S'il réussit, un objet transporté par le fantôme se mettra à luire, animé par la force vitale de la cible. La force du fantôme possède alors le corps de la cible, et la pousse à attaquer les autres. Pendant ce temps, et aussi longtemps qu'il la possède, la silhouette du fantôme s'immobilise, tenant simplement l'objet lumineux mais continuant à exsuder son filet ectoplasmique. Le fantôme et l'objet restent tous deux éthérés.

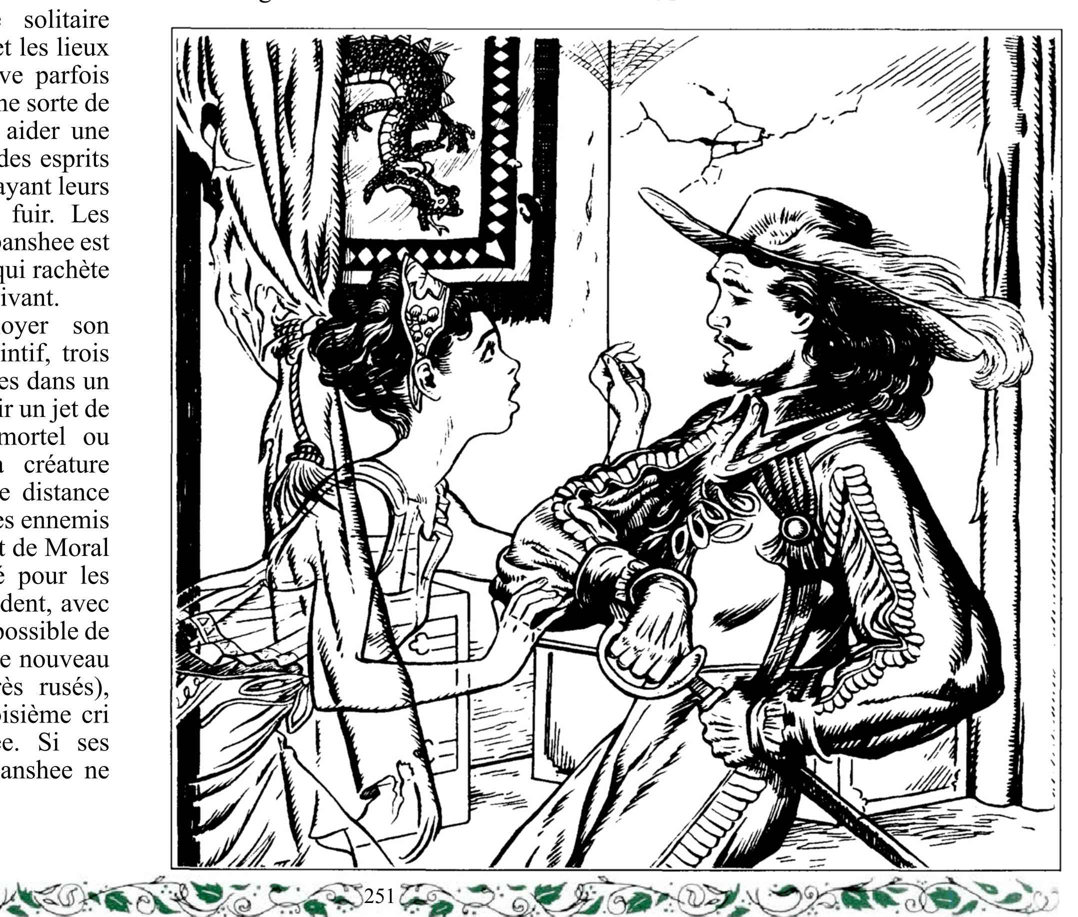
Si sa tentative de réceptacle magique échoue, un fantôme se matérialise en général et attaque en frappant ses adversaires ou à l'aide de son regard.

Certains fantômes apparaissent sous des formes liées à leur mort. Un humain noyé pourra paraître imbibé d'eau, et tremper tout ce qui l'entoure, le fantôme d'une personne morte dans un incendie pourra apparaître enveloppé de flammes éthérées. Le MD peut ajouter des détails de ce type chaque fois qu'il le désire.

Un fantôme loyal apparaît sous la forme d'un humain transparent, portant généralement une lanterne ou une bougie. S'il est attaqué, il peut répondre par les mêmes attaques que n'importe quel autre fantôme. S'il est approché avec prudence, le fantôme fera signe aux PJ. S'il est suivi, il conduira le ou les personnages jusqu'à un indice ou un trésor particulier, puis disparaîtra. Certains fantômes loyaux n'existent que pour éloigner des êtres loyaux d'une zone dangereuse.

Un fantôme neutre est une âme humaine prise au piège, incapable de trouver le repos, soit parce que son corps reste sans sépulture, soit parce que la personne a été victime d'une trahison, d'une malédiction ou d'un mal quelconque. Si ce type de fantôme est aidé, et son corps découvert et rendu à un cimetière, le fantôme reposera en paix. Généralement lorsqu'il est aidé, le fantôme révèle l'emplacement de son trésor.

Un fantôme chaotique a l'aspect d'un paquet de linge presque transparent. Il peut prendre la forme qu'il désire, même celle d'un fantôme loyal ou neutre (ce qu'il fait rarement). Quelle que soit sa forme, la créature aura toujours avec elle une chandelle, une torche ou une lanterne éteinte. Lorsqu'il est rencontré, un fantôme chaotique utilise immédiatement son sort de réceptacle magique à moins de se faire passer pour l'un des autres types de fantôme.

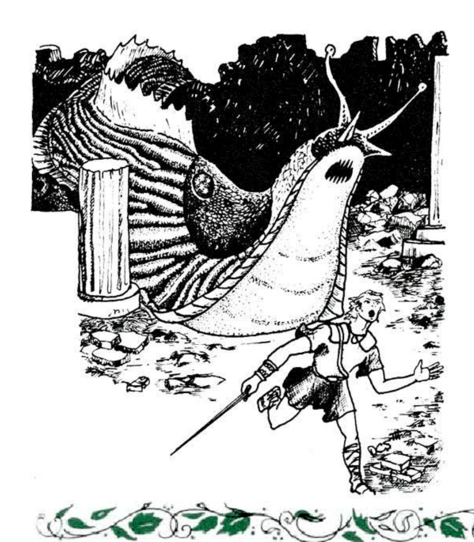


Poltergeist : Cet être étrange est complètement invisible, et a la forme d'un ensemble de tentacules ectoplasmiques dotés de douzaines d'yeux minuscules.
On ne peut le voir que grâce à la magie.
Son filet ectoplasmique est habituellement la première chose que perçoivent ses adversaires. Son regard n'affecte que des créatures capables de voir les objets invisibles.
Un poltergeist lance et déplace les objets avec ses tentacules. On le trouve généralement dans un lieu où des objets épars (bâtons, cailloux, etc.) peuvent aisément être ramassés et utilisés, sinon, le poltergeist essaiera de saisir et de lancer les objets transportés par les intrus.
Le monstre peut lancer 2 objets par round et les dégâts infligés varient selon la taille de l'objet, de simplement 1 point de dégâts pour un petit bâton jusqu'à 3d6 points de dégâts si c'est un gros rocher par exemple.
De plus, toute cible atteinte doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou vieillir de 10 ans et ce jet de sauvegarde doit être effectué à chaque attaque réussie du poltergeist.
Contrairement aux autres entités, les poltergeists se trouvent que dans des zones situées en intérieur ou souterraines, et peuvent être rencontrés en groupe.

Terrain : Ruines.

Escargot Géant

Une forme de limace ; voir Limace Géante.



Esprit*

	Druj*	Odique*	Revenant*
Classe d'Armure	-4	-4	-3
Dés de Vie	14**** (M)	16**** (M)	18**** (M)
Mouvement	27m (9)	0 (voir description)	36m (12)
Attaques	1 ou 4	1 (voir description)	2 griffes/1morsure
Dégâts	Voir description (Tous + Poison)	1d12 + Poison (Voir description)	2d4/2d4/1d4+2 (Tous + Poison)
No. Apparaissant	1 (1) ou 1d4+1	0 (1)	1 (1)
Sauvegarde	Guerrier 14	Guerrier 16	Guerrier 18
Moral	11	12	10
Type de Trésor	I, O, V	I, O, V	I, O, V
Intelligence	14	12	13
Alignement	Chaotique	Chaotique	Chaotique
Valeur en PX	5.500	6.250	7.525

Type de Monstre : Mort-Vivant, Enchanté (Très Rare).

Liste de contrôle pour le MD :
Attaques : Toucher et présence de poison ; Sorts de clerc ; Autres attaques spéciales
Défenses : Arme +2 ou mieux pour blesser ; Immunisé aux sorts de niveau 1 à 3
Druj uniquement : Premier round perdu à se diviser ou se réunir.

Les esprits sont de puissants êtres maléfiques habitant les corps (ou parties du corps) d'autres créatures. Ils sont immunisés contre les sorts de niveau inférieur à 4, et ne peuvent être blessés par des armes normales ou des armes magiques d'enchantement inférieur à +2. Ce sont tous des voyageurs, ne restant jamais en un même lieu plus d'une nuit. Ils deviennent invisibles et pratiquement sans pouvoir (sauf de se déplacer) avec la lumière de l'aube, retrouvant leurs pouvoirs au crépuscule. En plein jour, tout esprit peut parcourir jusqu'à 40 km par jour (1 hexagone).
Tous les esprits sont venimeux. Une cible frappée par un esprit au corps à corps doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir sur-le-champ. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire pour chaque coup porté par l'esprit.
La présence venimeuse d'un esprit rend tous les objets consommables dans un rayon de 9 m, y compris la nourriture normale et l'eau, l'eau bénite, toutes les rations (même de fer) et même les potions magiques, inutiles et avariées (mais pas empoisonnées), aucun jet de sauvegarde n'étant autorisé. Même les plantes vivantes et les petits insectes situés dans cette zone sont paralysés, et meurent si l'esprit y reste plus d'une heure. Cet effet annule toutes les formes de contrôle des plantes, les essaims et fléaux d'insectes, normaux comme magiques.
Tous les esprits peuvent sentir les objets ou créatures invisibles et les attaquer sans malus. Une fois par round, les esprits peuvent, à volonté, créer les effets de sorts cléricaux suivants : *ténèbres*, *silence sur 5 m*, *contamination*, *animation des morts*, *doigt de mort* (tous comme s'ils étaient lancés par un Clerc de niveau 16). Un esprit s'arrêtera souvent pour animer le corps d'une victime tuée, en en faisant un zombie qu'il contrôle pour combattre pour lui et ajouter au chaos (les tentatives de renvoi sur ces zombies se font comme pour repousser l'esprit lui-même !).
Toutes ces facultés similaires à des sorts exigent de la concentration, comme des sorts normaux : lorsqu'il utilise une faculté, l'esprit ne peut attaquer physiquement. Contrairement aux sorts cléricaux normaux, aucun mot ni geste n'est nécessaire.
Un esprit ne possède normalement aucun trésor, mais peut servir occasionnellement de gardien pour un objet spécial.
Les personnages qui prennent le risque de voyager de nuit pourront rencontrer un esprit avec 1-6 de ses victimes, qui peuvent transporter des trésors.

Druj : Les drujs apparaissent comme des parties d'un corps, flottant ou rampant d'une manière horrible. Un druj est généralement rencontré sous la forme d'une main, d'un œil ou d'un crâne. Les drujs sont très intelligents, extrêmement vicieux, et bien plus dangereux qu'ils ne paraissent.
Un druj peut diviser son essence, créant quatre formes (identiques) au lieu d'une. Il ne peut le faire qu'une fois par nuit. Chacune des formes peut attaquer séparément, mais une seule d'entre elles est capable de lancer des sorts. La forme utilisant les sorts se distingue souvent des autres par le fait

qu'elle plane à proximité tandis que les autres attaquent. Si cette forme est tuée, l'une des formes survivantes obtient immédiatement toutes les facultés de lancer les sorts inutilisés. Les quatre formes sont venimeuses.
Si le druj est repoussé par un Clerc, les parties repoussées sont forcées de se réunir en une seule créature et restent unies pendant 2 à 5 rounds. Les tentatives de renvoi réussies sont ensuite gérées normalement.
Les drujs sont toujours rencontrés seuls à moins d'être au service d'une liche ou d'un membre plus puissant de la Sphère de l'Entropie. Dans ce cas, deux yeux druj peuvent reposer dans un crâne druj, accompagnés de deux mains druj et 5 drujs au maximum peuvent se rassembler en un même lieu.

Œil : Un œil druj se déplace rapidement, essayant de toucher (empoisonner) son adversaire et un toucher n'inflige aucun autre dégât que l'empoisonnement. Chaque œil druj peut également regarder fixement une cible par round (portée 9 m) en plus de son attaque physique. La cible doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ou être paralysée pendant 1 à 4 tours. L'œil druj peut toucher une cible paralysée automatiquement .

Main : Une main druj inflige 1 à 4 points de dégâts quand elle atteint son adversaire et s'accroche ensuite à sa cible, lui causant des dégâts automatiques à chaque round qui suit. Les dégâts infligés sont égaux à la CA de la cible, en ignorant les bonus de Dextérité et de bouclier, plus 1d4 points. Si la classe d'armure ajustée est un nombre négatif, 1d4 points de dégâts seront quand même infligés à chaque round.

Crâne : Un crâne druj flotte en direction de sa cible pour la mordre. À la première approche, la cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être figée par la peur, ce qui permet au druj de la mordre (aucun jet pour toucher nécessaire) pour 2 à 8 points de dégâts. Le jet de sauvegarde normal contre le poison s'applique à chaque morsure.

Odique : Cet esprit malfaisant parcourt jusqu'à 40 km par jour, s'installant dans une plante la nuit. Il est dangereux même s'il est évité, car il anime des parties de la plante qui obéissent à ses ordres. La plante est aisément visible à grande distance (jusqu'à 275 m) car l'odique émet une lumière violacée sur un rayon de 6 m. Tout être vivant pris dans cette lumière doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou perdre 1 niveau à cause du drain d'énergie (comme s'il était frappé par un nécrophage).
Une fois installé pour la nuit, un odique ne peut quitter son emplacement avant le lever du jour. Tout en utilisant ses sorts, il peut attaquer en animant une partie de la plante.
La plus longue branche ou vrille de la plante s'étend (habituellement sur une portée de 3 à 9 m), attaquant comme un monstre à 16 dés de vie et infligeant 1 à 12 points de dégâts par attaque réussie (en plus de ses effets venimeux).
La plante est immédiatement tuée quand l'odique la possède. La créature utilise les parties de la plante pour rechercher d'autres formes de vie et s'en nourrir. Le plus souvent, elle anime des feuilles individuelles, qui s'éloignent en flottant (vitesse de déplacement de 9 m par round) en quête de victimes. L'odique peut animer jusqu'à 6 de ces feuilles en même temps. Les feuilles peuvent être envoyées jusqu'à 1,5 km de l'odique. Les feuilles animées bénéficient normalement de la surprise (90 % de chances).
Chaque feuille attaque comme un monstre à 4 DV, aucun dégât n'est infligé, mais chaque cible touchée doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être charmée. Une cible charmée est attirée vers l'odique, et subit un malus de –4 au jet de sauvegarde contre le drain d'énergie lorsqu'elle pénètre dans l'aura violette.
Si la plante possédée ne comporte pas de feuilles détachables, l'odique peut en animer d'autres portions (aiguilles de pin, fleurs, etc.) d'une façon similaire, selon la description ci-dessus, jusqu'à 6 à la fois, chacune ayant une faculté de *charme* par toucher.
Les odiques habitent parfois les corps de monstres végétaux. La créature doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter la possession, mais peut mourir du drain de niveau et autres facultés de l'odique même si le jet de sauvegarde réussit. L'odique acquiert les facultés de tout monstre végétal possédé, et peut les utiliser en plus de ses facultés normales.
Les odiques sont toujours rencontrés seuls.

Revenant : Cette horreur a l'apparence d'un zombie, mais marche plus rapidement. Il ne porte jamais d'arme.
Le revenant rôde la nuit en quête de victimes, les surprenant 50 % du temps. Il peut bondir une fois par tour jusqu'à 18 m. Lorsqu'il surprend sa cible et bondit dessus, ses trois attaques portent automatiquement (aucun jet pour toucher nécessaire), infligeant des dégâts normaux et exigeant trois jets de sauvegarde distincts contre le poison.
Une fois par nuit, un revenant peut invoquer 1 à 4 spectres pour l'aider. Les spectres arriveront 3 à 6 rounds après avoir été invoqués, obéiront au revenant et combattront à ses côtés. Ils peuvent être repoussés comme des spectres normaux.
Les revenants peuvent résister aux tentatives de renvoi.
Si un résultat « D » est indiqué, le revenant a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts et s'il réussit, la tentative n'a aucun effet (mais le Clerc peut la répéter).
Un résultat « R » n'accorde aucun jet de sauvegarde, mais le revenant reviendra en 1 à 4 tours.
Un revenant est toujours rencontré seul.

Terrain : N'importe lequel mais généralement les zones désolées et les ruines.



Esprit Follet

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	½* (1-4 PV) (S)
Mouvement	18m (6) Vol 54m (18)
Attaques	1 sort
Dégâts	Voir description
No. Apparaissant	3d6 (5d8)
Sauvegarde	Elfe 1
Moral	7
Type de Trésor	S
Intelligence	14
Alignement	Neutre
Valeur en PX	6

Type de Monstre : Humanoïde (Commun).

Les esprits follets sont de petites créatures ailées (environ 30 cm de haut) proches des lutins et des elfes. Bien que timides, ils sont très curieux et ont un étrange sens de l'humour.
Cinq esprits follets agissant de concert peuvent lancer une *malédiction*. Elle prend généralement la forme d'une blague, comme soudainement être pris d'éternuement ou renifler sans cesse.
L'effet exact de la malédiction est laissé à l'imagination du MD. (Les effets de la malédiction des esprits follets peuvent être supprimés par un sort de *désenvoutement*.) Les esprits follets ne causeront jamais la mort exprès même s'ils sont attaqués. Il existe des esprits follets lanceurs de sorts ; voir « Monstres Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.
Terrain : Bois.

Fée

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	1+1* ou plus (S)
Mouvement	36m (12) Vol 72m (36)
Attaques	1 arme ou sort
Dégâts	Selon arme ou sort
No. Apparaissant	1d6 (5d8+20)
Sauvegarde	Elfe 1 (ou mieux)
Moral	9
Type de Trésor	(Nul) Spécial
Intelligence	13
Alignement	N'importe lequel
Valeur en PX	19 (ou plus)

Type de Monstre : Humanoïde (Rare).

Les fées habitent l'air et les nuages. Les fées sont des parents proches des demi-humains, avec des traits de chaque race. Ils ressemblent à des Petites-Gens aux ailes vaporeuses, avec un nez et une barbe de nain, et des oreilles et des yeux elfiques. Leur corps est léger et ils volent avec peu d'effort.
Ils construisent leurs maisons de « nuages », et adorent se prélasser au soleil tandis que les tempêtes font rage en dessous. Ils ont leur propre grand empire du vent loin au-dessus de la terre, connu d'elles seules et de quelques créatures des cieux.
Les fées sont invisibles naturellement en permanence, et n'apparaissent jamais à la vue normale. Elles peuvent voir l'invisible facilement.
Les capacités suivantes sont communes à toutes les fées, utilisables à volonté, jusqu'à une fois par round : *forme gazeuse* (comme la potion), *créer du brouillard* (un cube de 3m autour de la fée), *condenser du brouillard* (causant de la bruine dans le brouillard), *retour à la forme normale* (à partir de gazeuse), *invoquer une brise* (le feu vacille, les bougies sont soufflées, et permet à la fée de se déplacer à une vitesse de 108m (36)).
Les fées communes ont 1 + 1 DV, mais les chefs ont jusqu'à 9 dés de vie. Les lanceurs de sorts sont rares mais existent (Magiciens et Clercs), voir « Monstres Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.
Terrain : N'importe lequel.



Type de Monstre :
Animal Normal (Commun).
Tigre à dents de sabre : Animal Préhistorique (Très Rare).

Les grands félins prédateurs vivent dans la Nature Sauvage. Ils sont prudents, et n'attaquent généralement que leurs proies naturelles, de petites bêtes de troupeau. Ils évitent les combats avec les humains et les demi-humains à moins qu'ils n'y soient contraints ou lorsqu'ils sont acculés sans échappatoire.
Les grands félins pénètrent rarement profondément dans les grottes et se gardent toujours une voie de sortie rapide vers l'extérieur. Malgré leur timidité, ils sont très curieux et peuvent suivre un groupe par curiosité. Ils poursuivront toujours une proie en fuite.

Lion des Montagnes : Ce fauve à fourrure vit principalement dans les régions montagneuses mais aussi dans les forêts et des déserts inhabités. C'est l'espèce la plus susceptible d'être rencontrée dans un donjon.

Panthère : Les panthères se rencontrent dans les plaines, les forêts et les terrains boisés ouverts. Elles sont extrêmement rapides et peuvent rattraper la plupart des proies sur une courte distance. Les panthères sont généralement à fourrure noire.

Lion : Les lions vivent généralement sous des climats chauds et prospèrent dans la savane et les broussailles près des déserts. Ils chassent généralement en groupes, appelés fiertés. Les lions mâles ont une crinière distinctive, pas les femelles.

Félin Géant

	Lion des Montagnes	Panthère	Lion	Tigre	Tigre à Dents de Sabre
Classe d'Armure	6	4	6	6	6
Dés de Vie	3+2 (M)	4 (M)	5 (L)	6 (L)	8 (L)
Mouvement	45m (15)	63m (21)	45m (15)	45m (15)	45m (15)
Attaques	2 griffes /1 morsure	2 griffes /1 morsure	2 griffes /1 morsure	2 griffes /1 morsure	2 griffes /1 morsure
Dégâts	1d3/1d3 /1d6	1d4/1d4 /1d8	1d4+1/1d4 +1/1d10	1d6/1d6 /2d6	1d8/1d8 /1d8
No. Apparaissant	1d4 (1d4)	1d2 (1d6)	1d4 (1d8)	1(1d3)	1d4 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 2	Guerrier 2	Guerrier 3	Guerrier 3	Guerrier 4
Moral	8	8	9	9	10
Type de Trésor	U	U	U	U	V
Intelligence	2	2	2	2	2
Alignement	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en PX	50	75	175	275	650

Tigre : Les tigres sont les plus grands des félins communs. Ils préfèrent les climats plus frais et les terrains boisés où leur fourrure rayée offre un certain degré de camouflage. Ils surprennent souvent leur proie (1-4 sur ld6) lorsqu'ils sont dans les bois.

Tigre à Dents de Sabre : Les tigres à dents de sabre sont les plus grands et les plus féroces des grands félins.
Ils ont des crocs surdimensionnés, d'où ils tirent leur nom. Les tigres à dents de sabre sont pour la plupart éteints, sauf dans les zones des « Mondes Perdus ».

Terrain : Voir les descriptions individuelles des félins ci-dessus.

Fourmi Géante

Classe d'Armure	3
Dés de Vie	4* (M)
Mouvement	54m (18)
Attaques	1
Dégâts	2d6
No. Apparaissant	2d4 (4d6)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	7 ; voir description
Type de Trésor	U; voir description
Intelligence	1
Alignement	Neutre
Valeur en PX	125

Type de Monstre : Basique (Rare).

Les fourmis géantes sont des fourmis noires d'environ 2 mètres de long. Elles sont omnivores et attaquent tout ce qui est comestible sur leur chemin (pas de jet de Réaction) pour le ramener au nid. Une fois engagé en combat, elles se battront jusqu'à la mort, essayant même de traverser les flammes pour atteindre leurs adversaires. Un nid de fourmis géantes ressemble à une grande colline nue. Les nids de fourmis géantes ne sont pas aussi peuplés que celles des petites. À tout moment, le nid sera protégé par 4d6 fourmis géantes, et un autre groupe de 10d6 sera en dehors, parti récolter de la nourriture. Une reine des fourmis se trouve au cœur bien gardé du nid de fourmis. Les fourmis géantes se comportent exactement comme leurs cousines plus petites. Elles errent partout, trouvant des sources de nourritures (entrepôts de céréales, points d'eau, villages), communiquent avec le nid et aménagent un sentier à partir du nid vers la nourriture. Des légendes parlent de fourmis géantes extrayant de l'or, et il y a 30% de chance qu'un repaire contienne 1d10 mille po de pépites.
Terrain : Tous sauf Arctique.

Gargantua

	Ver Charognard	Gargouille*	Troll
Classe d'Armure	3	1	4
Dés de Vie	25* (L)	32* (L)	51** (L)
Mouvement	72m (24)	54m (18) Vol 90m (30)	72m 24)
Attaques	8	4	3
Dégâts	1d4+1 chaque + paralysie	4d3/4d3/4d6/4d4	4d6/4d6/4d10
No. Apparaissant	1 (1)	1 (1)	1 (1)
Sauvegarde	Guerrier 13	Guerrier 32	Guerrier 36
Moral	11	11	11 (9)
Type de Trésor	B x 4	C x 4	D x 4
Intelligence	0	5	6
Alignement	Neutre	Chaotique	Chaotique
Valeur en PX	6.500	10.000	29.000

Type de Monstre : Ver Charognard Gargantua : Basique (Très Rare); Gargouille Gargantua : Construction, Enchanté (Très Rare);
Troll Gargantua : Humanoïde Géant (Très Rare).

Un gargantua est une version géante de certains monstres. Un gargantua est le même type de monstre que sa forme plus petite.
Ces monstres sont extrêmement rares, et sont les produits du sorcier fou Gargantua.
Trois exemples de créatures gargantuesques sont donnés ci-dessus. En raison de leur taille incroyable, les gargantuas sont bruyants en se déplaçant, et ne peuvent surprendre personne. Ils subissent également un malus de -4 aux jets d'attaque contre une cible de taille humaine ou plus petite.
Les statistiques pour tout monstre gargantuesque sont calculé comme suit :
• Taille : 2 fois la normale
• Dé de Vie : 8 fois la normale, en comptant chaque « + » comme un DV ajouté
• Vitesse de Mouvement : 2 fois la normale
• Dégâts : 4 fois la normale
• Nombre apparaissant : 1
• Sauvegarde : Guerrier de niveau égal à ses DV ; la moitié si non-intelligent
• Moral : 11
• Type de trésor : 4 fois la taille normale, à 2 fois les pourcentages normaux
Classe d'armure, alignement, nombre et type des attaques, capacités normales et magiques ne sont pas changés, sauf pour la régénération (4 fois la normale).
Terrain : Identique à la version d'origine.
Charge : Huit fois la normale.

Gargouille*

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	4** (L)
Mouvement	27m (9) 45m (15)
Attaques	2 griffes/1 morsure /1 corne
Dégâts	1d3/1d3/1d6/1d4
No. Apparaissant	1d6 (2d4)
Sauvegarde	Guerrier 8
Moral	11
Type de Trésor	C
Intelligence	5
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	175

Type de Monstre : Construction, Enchanté (Rare).

Les gargouilles sont des constructions magiques, créées pour réaliser diverses tâches, en particulier garder des chambres au trésor et d'autres sites. Des milliers ont été créés au cours des siècles et la plupart d'entre elles ont fini par s'échapper ou bien ont survécu à leur maîtres et sont parties former leurs propres groupes.
Comme illustrées dans l'architecture médiévale, ce sont créatures humanoïdes avec des cornes, des griffes, des crocs, et des ailes en forme de chauve-souris et sont considérées comme des bêtes hideuses. Leur peau ressemble souvent exactement à la pierre et sont souvent confondus avec des statues.
Les gargouilles sont très rusées, semi-intelligentes et incroyablement patientes.
Sans jamais avoir besoin de manger ni de boire, elles peuvent rester immobiles et surveiller un lieu pendant des années littéralement .
À cause des buts pour lesquels elles ont été créées, les gargouilles ont tendance à être des créatures très territoriales.
Si elles ne sont plus sous les ordres d'un Magicien, elles choisissent un endroit (comme une ruine, un

complexe de grottes ou une montagne) et le défendent de tous les intrus, attaquant presque tout ce qui empiète sur leur territoire.
Les gargouilles ne peuvent être blessées qu'avec de la magie ou des armes magiques et ne sont pas affectés par les sorts de *sommeil* ou de *charme*.
Le MD ne doit pas utiliser de gargouilles à moins que les personnages joueurs aient au moins une arme magique.
Terrain : Caverne, Ruines.
Charge : 2.000 en à pleine vitesse, 4.000 en à la moitié.



Garou (Créature)

Voir Lycanthrope.

Gelée Ocre*

Classe d'Armure	8
Dés de Vie	4* (L)
Mouvement	18m (6)
Attaques	1
Dégâts	2d4 + Spécial
No. Apparaissant	1 (0)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	12
Type de Trésor	(V)
Intelligence	0
Alignement	Neutre
Valeur en PX	125

Type de Monstre : Basique (Commun).

La gelée ocre est une sorte d'amibe géante de couleur jaunâtre qui ne peut être détruite que par le feu ou le froid. Elle peut se glisser dans des fentes, détruire le bois, le cuir ou le tissu en 1 round. Les attaques avec des armes ou de l'électricité (*foudre*) divisent la créature en 1d4+1 gelées ocres de plus petite taille (2 DV). Une gelée ocre normale inflige 2d6 points de dégâts par round à la peau laissée sans protection. Les gelées de taille réduite ne font que des demi-dégâts.
Terrain : Caverne, Ruines.

Géant

	Colline	Pierre	Givre	Feu
Classe d'Armure	4	4	4	4
Dés de Vie	8 (L)	9 (L)	10+1* (L)	11+2* (L)
Mouvement	36m (12)	36m (12)	36m (12)	36m (12)
Attaques	1 arme	1 arme	1 arme	1 arme
Dégâts	2d8	3d6	4d6	5d6
No. Apparaissant	1d4 (1d4)	1d2 (1d6)	1d2 (1d4)	1d2 (1d3)
Sauvegarde	Guerrier 8	Guerrier 9	Guerrier 10	Guerrier 11
Moral	8	9	9	9
Type de Trésor	E + 5.000 po	E + 5.000 po	E + 5.000 po	E + 5.000 po
Intelligence	7	10	14	13
Alignement	Chaotique	Neutre	Chaotique	Chaotique
Valeur en PX	650	900	1.900	2.125

	Nuage	Tempête	Montagne	Mer
Classe d'Armure	4	2	0	0
Dés de Vie	13* (L)	15** (L)	12* à 20* (L)	9* à 15* (L)
Mouvement	36m (12)	45m (15)	45m (15)	36m (12)
Attaques	1 arme	1 + spécial	1 arme	1 ou spécial
Dégâts	6d6	8d6 + spécial	5d10	Voir description
No. Apparaissant	1d2 (1d3)	1 (1d3)	1d4 (1d20)	1d2 (1d20)
Sauvegarde	Guerrier 12	Guerrier 15	Guerrier Niveau = DV	Guerrier Niveau = DV
Moral	10	10	9	10
Type de Trésor	E + 5.000 po	E + 5.000 po	E + 5.000 po	E + 5.000 po
Intelligence	16	18	11	12
Alignement	Neutre	Loyal	Neutre	Neutre
Valeur en PX	2.300	3.750	Selon DV	Selon DV

Type de Monstre : Humanoïde Géant (Géants des Collines, Communs ; Autres, Rares).

Les géants sont d'énormes monstres ressemblant à des humains.
Les formes « inférieures » de géants (feu, givre, colline et pierre) sont grossièrement formées et laides, tandis que les races « supérieures » (nuage, montagne, mer et tempête) ressemblent beaucoup plus à des humains dans leur forme et leur nature.
Les géants vivent solitaire ou en communauté de leur propre espèce. Dans les deux cas, ils ont tendance à vivre loin des civilisations humaines et demi-humaines.
Il existe des géants lanceurs de sorts (colline, pierre, givre, feu, nuage et tempête uniquement), voir « Monstres Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.
Les géants inférieurs sont généralement disposés à négocier, car ils ont entendu parler des dangers des attaques des hommes. Les géants supérieurs n'ont aucun préjugé contre les aventuriers et aimeront parfois être divertis en les invitant. Cependant, les géants arpentent de vastes étendues de terre qu'ils considèrent comme leur appartenant et détruisent parfois des communautés humaines installées sur ces terres qu'ils revendiquent.
D'autre part, quelques géants mauvais développent des habitudes qui mènent à des conflits avec des aventuriers, comme le brigandage, le goût pour la chair humaine, ou le désir d'un sorcier maléfique de gouverner les êtres plus faibles.
Tous les géants lancent des rochers comme une arme à projectile, dont la portée varie. Un rocher lancé inflige 3d6 points de dégâts.
Les portées pour les rencontres en plein air sont données en description de chaque géant. Si la rencontre a lieu dans un donjon, la portée doit être divisée par 3.

Géants des Collines : Ces brutes velues mesurent 3.60m de haut et sont stupides. Ils portent des peaux d'animaux et utilisent des gourdins et des lances énormes. Ils lancent parfois (25%) des rochers, mais ont une portée limitée (27/54/90). Ils vivent dans les collines ou au pied des montagnes, et pillent les communautés humaines de temps à temps pour la nourriture.

Géants de Pierre : Ces géants mesurent 4.20m de haut et ont la peau grise semblable à de la pierre. Ils utilisent de grandes stalactites comme massue. Ils lancent souvent des pierres (portées 90/180/ 270).
Ils vivent dans des grottes ou des cabanes en pierre brute et il peut y avoir 1d4 ours des cavernes qui les gardent (50% chance).

Géants de Givre : Ces géants impressionnants ont la peau de couleur pâle et des cheveux jaune clair ou bleu clair. Ils mesurent 5.50m de haut, ont de longues barbes fournies et portent des peaux de fourrure et des armures en métal. Les géants de givre peuvent lancer des rochers (portées 54/108/180).
Ils construisent souvent des châteaux au-dessus de la limite forestière des montagnes enneigées. Les géants de givre sont toujours accompagnés de 3d6 ours polaires (20% chance) ou 6d6 loups (80%) comme gardes. Ils sont immunisés aux attaques basées sur le froid.

Géants de Feu : Ces géants ont la peau rouge et des cheveux et des barbes noir foncé. Ils mesurent 4.80m et portent une armure en cuivre, en laiton ou en bronze. Souvent ils lancent des rochers (portées 54/108/180). Les géants du feu s'installent à proximité de volcans ou d'autres endroits tout aussi chauds. Leurs châteaux sont souvent faits de boue cuite noire renforcée de fer brut. Ils sont toujours protégés par 1d3 hydres (20% de chance) ou 3d6 cerbères (80%) en tant que gardes. Ces géants sont immunisés aux attaques basées sur le feu.

Géants des Nuages : Ces féroces géants ont la peau et les cheveux gris. Ils portent des robes pâles et mesurent 6m de haut. Les géants des nuages ont la vue et l'odorat aiguisés, ils sont donc rarement surpris (1 chance en 6). Ils peuvent lancer des rochers (portées 54/108/180). Ils vivent dans des châteaux à flanc de montagnes ou au sommet de masses nuageuses. Ils sont gardés par 1d6 petits rocs (dans les nuages ou les montagnes) ou 6d6 loups redoutables (uniquement dans les montagnes). Les géants des nuages détestent être dérangés et peuvent bloquer les cols de montagne pour décourager les intrus.

Géants des Tempêtes : Ce sont les plus grands géants, mesurant près de 7m de haut. Ils ont la peau couleur bronze et les cheveux rouge vif ou jaune.
Ils lancent rarement (10 %) des rochers (portées 140/280/420). Ils aiment les orages, et peuvent en créer un en 1 tour. Si une tempête est présente, un géant des tempêtes peut lancer la *foudre* tous les 5 rounds. Elle inflige des dégâts égaux aux points de vie restants du géant (un jet de sauvegarde contre les sorts réduit de moitié les dégâts). Les géants des tempêtes vivent sur les sommets des montagnes, dans des châteaux de nuages, ou profondément sous l'eau. Leur château sont toujours gardés soit par 2d4 griffons (dans les montagnes et les nuages) ou 3d6 crabes géants (sous l'eau). La foudre n'affecte pas ces géants, et on les rencontre souvent au milieu de violentes tempêtes, profitant du mauvais temps.

Géants des Montagnes : Ils ressemblent aux géants de pierre ou des collines. Ils sont poilus, ont la peau grisâtre, et mesurent entre 3.60m à 6m de haut (habituellement 30cm par Dé de Vie).
Ils portent souvent (80 %) des rochers et peuvent les lancer sur de grandes portées (90/180/360), pour 4d6 points de dégâts.
Ils vivent généralement reclus mais peuvent être engagés comme mercenaires.
Au corps à corps, ils utilisent d'énormes épées ou des massues de pierre (pour 1d10 x 5 dégâts).

Géants des Mers : Ces créatures normalement amicales sont rarement aperçues, préférant vivre dans les plus profonds canyons des fosses océaniques.
Ils semblent identiques aux humains, à l'exception de leur taille (4.50 à 12m de haut). Les géants des mers respirent l'eau, mais peuvent retenir leur respiration jusqu'à un tour complet lorsqu'ils s'aventurent hors de la mer (ce qu'ils font très rarement).
Bien que capable d'utiliser des armes (généralement d'énormes lances, infligeant 1d10 x 4 dégâts), ils le font rarement. Ils peuvent repousser l'eau avec une grande force, créant un courant (sous-marin) dans un cône de 15m de long et 9m de large à sa base. Tout ce qui se trouve à l'intérieur de cette zone est repoussée à 18m du géant à grande vitesse (pas de jet de sauvegarde), et chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde contre rayon mortel ou être étourdie pendant 1d6 rounds.
En surface, ce courant devient une vague avec le même effet mais de plus grande taille (36m de long et 18m de large à la base), et inflige 2d6 points de dégâts de coque à tout navire sur son passage.

Terrain : Variable selon le type de géant.

Gnoll

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	2 (L)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1 arme
Dégâts	Selon arme +1
No. Apparaissant	1d6 (3d6)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	8
Type de Trésor	(P) D
Intelligence	7
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	20

Type de Monstre : Humanoïde (Commun).

Les gnolls sont des humanoïdes féroces de faible intelligence.
Ils ressemblent à un croisement entre un humain et une hyène. Ils vivent dans des terres désolées et accidentées et la Nature Sauvage.
Les gnolls peuvent utiliser toutes les armes, mais la plupart ne savent pas travailler le métal, ils doivent donc dérober leurs armes métalliques aux humains.
Ils sont dotés d'une assez grande force, mais n'aiment pas le travail et préfèrent intimider et voler.
Si au moins 20 gnolls sont rencontrés, un est un chef avec 16 points de vie qui attaque comme un monstre de 3 DV.
Les légendes racontent que les gnolls seraient le croisement d'un gnome et d'un troll par une magie maléfique.
Il existe des lanceurs de sorts gnolls, voir « Monstres Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.
Terrain : Colline, Montagne.



Gnome

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	1 (S)
Mouvement	18m (6)
Attaques	1 arme
Dégâts	Selon l'arme
No. Apparaissant	1d8 (5d8)
Sauvegarde	Nain 2
Moral	8 ou 10
Type de Trésor	(P) C
Intelligence	11
Alignement	Loyal ou Neutre
Valeur en PX	10

Type de Monstre : Humanoïde (Commun).

Les gnomes sont une race humanoïde liée aux nains (mais plus petit). Ils mesurent entre 1 et 1.20m de haut et ont de longs nez et des barbes fournies. Les gnomes ont une infravision bien développée, avec une portée de 27m. Ils vivent généralement dans des terriers ou dans des communautés souterraines.

Les gnomes sont d'excellents forgerons et mineurs. Ils aiment l'or et les pierres précieuses et sont connus pour prendre des risques insensés juste pour les obtenir. Ils aiment les machines en tous genres et préfèrent les arbalètes et les marteaux de guerre comme armes. Les gnomes comme la plupart des Nains, font la guerre aux gobelins et aux kobolds, qui volent leur précieux or. Ils attaquent les kobolds à vue.

Pour 20 gnomes, un est un chef avec 11 points de vie qui se bat comme un monstre de 2 dés de vie. Dans la ville ou le village gnome vit un chef de clan et ld6 de ses gardes du corps. Le chef de clan a 18 points de vie, attaque comme un monstre de 4 dés de vie et a un bonus de +1 aux jets de dégâts. Les gardes du corps ont 10-13 points de vie et attaquent comme des monstres de 3 DV. Tant que le chef ou chef de clan est vivant, tous les gnomes ont un Moral de 10 au lieu de 8. Il existe des lanceurs de sorts gnomes, voir « Monstres Laceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.

Terrain : Caverne, Ouvert.



Gobelin

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	1-1 (S)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1 arme
Dégâts	Selon l'arme
No. Apparaissant	2d8 (6d10)
Sauvegarde	Niveau 0
Moral	7 ou 9
Type de Trésor	(R) C
Intelligence	9
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	5

Type de Monstre : Humanoïde (Commun).

Les gobelins sont de petits humanoïdes (1m à 1.40m), très laids, avec des oreilles pointues et des dents déformées.

Leur peau est d'une couleur terreuse pâle. Leurs yeux sont rouges et brillent dans la pénombre.

Les gobelins vivent sous terre dans des grottes et ont une infravision bien développée, avec une portée de 27m. En plein jour, ils se battent avec un malus de -1 aux jets d'attaque. Ils envoient régulièrement des groupes la nuit pour piller de la nourriture et attaquer des groupes d'humains mal défendus. Il y a 20% de chance que lorsque les gobelins sont rencontrés à l'extérieur, 1 sur 4 chevauche un loup féroce. Les gobelins détestent les Nains et les attaquent à vue.

Dans le repaire des gobelins vit un roi gobelin avec 15 points de vie qui se bat comme un monstre de 3 DV et a un bonus de +1 aux jets de dégâts. Le roi gobelin a 2d6 garde du corps gobelins qui se battent comme des monstres de 2 DV et ont 2d6 points de vie. Le roi et ses gardes du corps peuvent combattre en plein jour sans malus. Le Moral des gobelins est de 9 au lieu de 7 tant que leur roi est avec eux et toujours en vie. Il existe des lanceurs de sorts gobelins, voir « Monstres Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.

Terrain : Caverne ; Colline, Montagne, Bois.

Gobelour

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	1-1 (S)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1 arme
Dégâts	Selon l'arme
No. Apparaissant	2d8 (6d10)
Sauvegarde	Niveau 0
Moral	7 ou 9
Type de Trésor	(R) C
Intelligence	9
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	5

Type de Monstre : Humanoïde (Commun).

Les gobelours sont des gobelins poilus géants, des humanoïdes qui mesurent environ 2.40m de haut et sont recouverts d'une fourrure noire hirsute.

Malgré leur taille et leur démarche peu agile, ils se déplacent très silencieusement et attaquent sans avertissement chaque fois qu'ils le peuvent. Ils surprennent sur un résultat de 1-3 (sur 1d6) en raison de leur furtivité. Quand ils utilisent des armes, ils ajoutent + 1 aux jets d'attaque et de dégâts à cause de leur force.

Dans la Nature Sauvage, ils vivent en petites communautés de 5 à 20 membres et envoient des meutes de chasse de 2 à 16 guerriers.

Ils chassent pour la viande les animaux de troupeau chaque fois que possible, pillent parfois les greniers à céréales des paysans et fument la viande pour s'alimenter.

En période de grande privation, ils peuvent tuer des humains pour se nourrir. Ils sont fondamentalement intelligents, fabriquent des couteaux, des massues et des lances rudimentaires.

Ils savent utiliser des armes de qualité supérieure qu'ils volent parfois aux humains.

Il existe des lanceurs de sorts gobelours, voir « Monstres Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.

Terrain : Caverne, Colline, Montagne, Bois.



Golem*

	Bois	Os	Obsidienne	Boue	Ambre	Bronze
Classe d'Armure	7	2	3	9	6	0
Dés de Vie	2+2 (S)	6* (M)	6* (L)	8* (M)	10* (L)	20** (L)
Mouvement	36m (12)	36m (12)	36m (12)	27m (9)	54m (18)	72m (24)
Attaques	1 poing	4 armes	1 arme ou 1 poing	Étreinte	2 griffes/1 morsure	1 poing+spécial
Dégâts	1d8	Selon l'arme	2d4	2d6+spécial	2d6/2d6/2d10	3d10+spécial
No. Apparaissant	1 (1)	1 (1)	1 (1)	1 (1)	1 (1)	1 (1)
Sauvegarde	Guerrier 1	Guerrier 4	Guerrier 3	Guerrier 8	Guerrier 5	Guerrier 10
Moral	12	12	12	12	12	12
Type de Trésor	Nul	Nul	Nul	Nul	Nul	Nul
Intelligence	4	4	4	4	4	4
Alignement	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en PX	35	500	500	1.200	1.750	5.975

Type de Monstre : Construction, Enchanté (Rare).

Un golem est une construction, un puissant, monstre enchanté créé et animé par un Magicien ou Clerc de haut niveau. Les golems peuvent être fabriqués à partir de presque tous les matériaux. Le MD doit se sentir libre de créer de nouveaux types comme il le souhaite.
Les golems ne peuvent être endommagés que par la magie ou des armes magiques. Ils sont également immunisés contre les sorts *sommeil*, *charme* et *paralysie*, ainsi que tous les gaz (car ils ne respirent pas). La création d'un golem est décrite au Chapitre 16.

Golem de Bois : Les golems de bois sont de grossières silhouettes humaines d'environ 90 cm de haut. Ils se déplacent avec raideur, et leurs jets d'initiative sont pénalisés de –1. Ils brûlent facilement (malus de –2 à tous les jets de sauvegarde contre le feu) et ce type d'attaque bénéficie de +1 par dé de dégâts. Ils sont cependant immunisés contre toutes les attaques à base de froid et de projectiles, y compris les projectiles magiques.

Golem d'Os : Ce sont des créatures de 1.80m de haut faites d'ossements assemblés dans une forme humaine. Leurs quatre bras peuvent être attachés n'importe où sur leur corps. Ils peuvent utiliser 4 armes à une main ou 2 à deux mains, et ils peuvent attaquer deux ennemis chaque round. Les golems d'os sont immunisés contre le feu, le froid et les attaques électriques.

Golem d'Obsidienne : Les golems d'obsidienne ressemblent à des humanoïdes aux traits aiguisés sculptés dans ce verre noir. Les golems d'obsidienne n'ont qu'une faible intelligence, mais ils ont le pouvoir de la parole et peuvent être contrôlés par des commandes simples, des mots de passe ou des énigmes. Au combat, un golem d'obsidienne réduit à 0 points de vie se brise en morceaux sans valeur.

Golem de Boue : Un golem de boue mesure environ 1.80m de haut et a la forme d'un guerrier humain musclé. Il peut nager ou marcher à la surface de la boue et des sables mouvants sans couler.
Il peut rester immergé dans ces substances indéfiniment sans couler, remontant à la surface lorsqu'il le veut. Les golems de boue étreignent leurs cibles avec deux bras, essayant de l'étouffer dans leur corps.
Si un golem de boue touche, il inflige automatiquement 2d6 points de dégâts d'étouffement à chaque round suivant.

Golem d'Ambre : Ils ressemblent à des félins géants, souvent des lions ou des tigres. Ce sont des pisteurs sans faille et peuvent détecter des créatures invisibles à moins de 18 mètres.

Golem de Bronze : Ces créations ressemblent un peu à des géants de feu et mesurent 4.80 mètres de haut.
Leur peau est couleur bronze et leur sang est fait de feu liquide. Toute créature touchée par un golem de bronze subit 1d10 points de dégâts supplémentaires causés par la chaleur élevée (à moins que la cible ne résiste au feu).
Quiconque inflige des dégâts à un golem de bronze avec une arme tranchante doit réussir un jet de sauvegarde contre rayon mortel ou subir 2d6 points de dégâts du « sang » ardent jaillissant hors de la plaie.
Les golems de bronze sont immunisés aux attaques basées sur le feu.

Terrain : Varié.
Charge : 500 en x DV à pleine vitesse, ou 1.000 en x DV à la moitié.

Gorgone

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	8* (L)
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 corne ou souffle
Dégâts	2d6 ou pétrification
No. Apparaissant	1d2 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 8
Moral	8
Type de Trésor	E
Intelligence	1
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	1.200

Type de Monstre : Monstre (Très Rare) ; Monstre Planaire (Très Rare).

Une gorgone est un monstre magique ressemblant à un taureau avec de grandes écailles de métal. On la rencontre généralement dans les collines ou les prairies. Elle peut attaquer avec ses grandes cornes (infligeant souvent des dégâts doubles), ou utiliser son horrible souffle. Son souffle est un nuage de vapeur, de 18m de long et 3m de large. Ceux à l'intérieur doivent réussir un jet de sauvegarde contre pétrification, ou être pétrifié. Les gorgones sont immunisées contre leurs souffles et tous les attaques de pétrification. Les gorgones sont originaires à la fois du Plan Primaire et de leur plan d'origine, le Plan Élémentaire de la Terre.
Plan de la Terre : Sur le Plan de la Terre, une gorgone est un animal vivant en troupeau, élevée par les créatures de la horde (voir ci-dessous) et « trait » (bien que ce fluide soit amer et huileux) ou abattu pour l'alimentation. Son souffle peut encore pétrifier les créatures non faites de terre (le jet de sauvegarde s'applique). Statistiques sur le Plan Élémentaire de la Terre :

DV 4, /AT 1 corne, D 1-4, NA 1-8 (3-36), Sauvegarde G4, ML 5, TT Néant, AL N, PX 75.
Terrain : Colline, Ouvert ; Plan de la Terre.

Goule

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	2* (M)
Mouvement	27m (9)
Attaques	2 griffes/1 morsure
Dégâts	1d3/1d3/1d3 +spécial
No. Apparaissant	1d6 (2d8)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	9
Type de Trésor	B
Intelligence	3
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	25

Type de Monstre : Mort-Vivant (Commun).

Les goules sont des créatures mort-vivantes, immunisées contre les sorts de *sommeil* et de *charme*. Ce sont des créatures hideuses, qui attaquent et mangent tout être vivant. Elles n'ont pas de souvenirs de leur vie antérieure, ne parlent pas, et n'ont guère plus que l'intelligence animale. N'importe quel coup d'une goule paralyse toute cible de taille ogre ou plus petite (sauf les Elfes) sauf si elle réussit un jet de sauvegarde contre paralysie. Une fois qu'un adversaire est paralysé, la goule se détourne et en attaque un autre, continuant ainsi jusqu'à ce que la goule ou tous les adversaires soient paralysés ou morts.
Cette paralysie dure 2d4 tours à moins d'être guérie magiquement.
Ces créatures n'aiment pas le soleil. Elles ont tendance à vivre dans des cimetières, à s'agglutiner dans des tombes vides lorsqu'elles ne chassent pas. Les goules sont aussi des charognards, se nourrissant de cadavres lorsque les proies vivantes se font rares.
Terrain : Caverne, Ruines.

Gremlin

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	1** (S)
Mouvement	36m (12)
Attaques	Spécial
Dégâts	Spécial
No. Apparaissant	1d6 (1d6)
Sauvegarde	Elfe 1
Moral	12
Type de Trésor	Nul
Intelligence	9
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	16

Type de Monstre : Monstre (Rare).

Les Gremlins sont des humanoïdes de 90cm de haut avec des peaux grises verdâtres, de grands yeux en forme de soucoupe et des oreilles pointues. Ils sont fantaisistes et ont un sens de l'humour malin. Les Gremlins peuvent émettre une aura chaotique sur un rayon de 6m. À l'intérieur de la zone d'effet, « tout ce qui peut aller mal, ira mal », à la discrétion du MD. Les personnages doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts à chaque round pour éviter l'effet des gremlins.
Les gremlins n'ont pas d'autre attaque que leur aura chaotique.
Cependant, toute créature qui attaque un gremlin et rate, doit lancer une deuxième attaque contre elle-même. Tout personnage lançant un sort dans l'aura chaotique doit réussir une sauvegarde contre les sorts. En cas de succès, le sort affecte le gremlin et en cas d'échec, le sort affecte le lanceur.
La magie des gremlins affecte généralement la destruction des objets mécaniques avant les non mécaniques. Une arbalète pourrait se casser en deux, les têtes de hache pourraient se décrocher de leur manche, etc.
Les effets exacts de la magie gremlin dépendent de l'imagination du MD. En général, la magie n'est pas mortelle mais est juste amusante.
Les gremlins vivent dans des grottes profondes et cachées. Il peut y avoir des lanceurs de sorts gremlins, voir « Monstres Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.
Terrain : N'importe lequel.

Griffon

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	7 (L)
Mouvement	36m (12) Vol 108m (36)
Attaques	2 griffes/1 morsure
Dégâts	1d4/1d4/2d8
No. Apparaissant	1 (2d8)
Sauvegarde	Guerrier 4
Moral	8
Type de Trésor	E
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	450

Type de Monstre : Monstre (Rare).

Un griffon a la tête, les ailes et les griffes avant d'un aigle et le corps et l'arrière-train d'un lion. Sa proie préférée est le cheval. S'il est à moins de 36m d'un cheval, un griffon doit réussir un test de Moral ou l'attaquer immédiatement. Il peut emporter une créature de la taille d'un cheval à la moitié de sa vitesse de vol.
Les griffons sauvages peuvent être apprivoisés s'ils sont capturés jeunes, devenant des montures fidèles. Les griffons apprivoisés sont toujours susceptibles d'attaquer les chevaux, cependant, et doivent vérifier le Moral comme expliqué ci-dessus.
Terrain : Montagne.
Charge : 3.500 en à pleine vitesse, ou 7.000 en à la moitié.
Multiplicateur de Barde : x 5.

Groupe de PNJ

Classe d'Armure	Variable
Dés de Vie	Variable (M)
Mouvement	Variable
Attaques	Arme ou sorts
Dégâts	1d6 ou armes ou effets de sorts
No. Apparaissant	1d4+4 (1d4+4)
Sauvegarde	Selon la classe et le niveau
Moral	8 ou plus
Type de Trésor	(U + V)
Intelligence	11
Alignement	N'importe lequel
Valeur en PX	Variable

Type de Monstre : Humain (Commun).

Un groupe de PNJ est un groupe de personnages non-joueurs. Chaque PNJ peut appartenir à n'importe quelle classe, niveau et alignement. Toutes les règles pour les personnages joueurs s'appliquent aux PNJ. La plupart des groupes (qu'il s'agisse de PNJ ou de PJ) ne veulent combattre d'autres groupes, préférant les monstres. Le Maître du Donjon souhaitera peut-être éviter une grande bataille compliquée qui pourrait se produire entre deux groupes. Lorsque les PJ rencontrent un groupe de PNJ, décider comment les PNJ vont réagir, ou faire un jet de Réaction. Modifier le résultat si vous le souhaitez (peut-être que les PNJ ont entendu parler du groupe de PJ, sont amicaux, rivaux ou ennemis).

Table de Réaction des PNJ

Jet de 2d6	Réaction des PNJ
2-5	Partent en colère
6-8	Négocient
9-12	Offrent d'acheter ou de vendre des informations

Les PNJ peuvent proposer d'acheter des informations sur le donjon ou la zone locale, pour 1d100 X 5 po, ou vendre des informations similaires (pour le même prix).
Les informations typiques pourraient être : les monstres aperçus, les pièges trouvés, les escaliers, ou d'autres conseils.
Le MD devrait décider du prix en fonction de la valeur des informations vendues.
Créer des Groupes de PNJ : Créer des groupes de PNJ à l'avance permettra de gagner du temps. Choisir les membres d'un groupe de PNJ ou utiliser des jets aléatoires comme suit.

1. Lancer 1d6 + 3 pour trouver le nombre apparaissant.
2. Déterminer la classe de chacun en lançant 1d20, lancer ensuite 1d6 en ajoutant les modificateurs donnés à trouver le niveau :

1d20	Classe	Niveau
1-3	Clerc	4-9 (1d6+3)
4	Druide	3-8 (1d6+2)
5-6	Nain	7-12 (1d6+6)
7-8	Elfe	3-8 (1d6+2)
9-11	Guerrier	4-9 (1d6+3)
12	Petites-Gens	3-8 (1d6+2)
13-15	Magicien	4-9 (1d6+3)
16	Mystique	3-8 (1d6+2)
17-18	Voleur	5-10 (1d6+4)
19-20	Guerrier	6-11 (1d6+5)

3. Déterminer l'alignement de chaque PNJ avec 1d6 :
1-3 = Loyal
4-5 = Neutre
6 = Chaotique.
(Les Druides ne peuvent être que neutres.)
4. Choisir ou déterminer au hasard les sorts de tous les lanceurs de sorts du groupe.
5. Choisir ou déterminer au hasard les objets magiques transportés par les PNJ (voir ci-dessous).
6. Décider du mode de transport du groupe de PNJ.
Si rencontré dans le désert, il y a un 75 % de chances que le groupe de PNJ soit monté.

En général, les PNJ devraient avoir à peu près le même équipement qu'un PJ de même niveau. La magie peut être assignée ou déterminée au hasard.
La chance de n'importe quel PNJ de niveau 1 ou plus de posséder des objets magiques est de 5% par niveau (chance maximale 95 %), en vérifiant chaque objet magique sur les tables secondaires appropriées:

Épées
Armure
Potion
Armes Diverses
Parchemins
Baguette/Bâton/Bâtonnet
Objets Magiques Divers

Si un PNJ ne peut pas utiliser un objet, le PNJ ne devrait pas l'avoir (ne pas relancer).
Changer n'importe quel objet magique si vous le souhaitez. Les PNJ utiliseront leur magie si le combat commence. Les joueurs ne doivent pas obtenir d'objets magiques des PNJ, sauf par le troc, la ruse ou la force.

Terrain : N'importe lequel, y compris les autres Plans.

Harpie

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	3* (M)
Mouvement	18m (6) 45m (15)
Attaques	2 griffes/1 arme + Spécial
Dégâts	1d4/1d4/1d6
No. Apparaissant	1d6 (2d4)
Sauvegarde	Guerrier 6
Moral	7
Type de Trésor	C
Intelligence	7
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	50

Type de Monstre : Monstre (Rare).

Une harpie a le bas du corps d'un aigle géant, et le haut du corps et la tête d'une femme hideuse. Les harpies peuvent chanter avec des voix envoûtantes et enchantées.
En chantant, les harpies attirent des créatures à elles, pour les tuer et les dévorer. Toute créature qui entend les chants des harpies doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être charmée. Si le jet de sauvegarde contre les chants d'un groupe de harpies est réussi, la cible ne sera affectée par aucune de leurs chants pendant la rencontre.
Les harpies font généralement leurs nids dans les endroits proches des routes ou sentiers empruntés par les humains : au bord des cols, le long des routes caravanières, sur de petites collines le long des routes commerciales, etc. Les harpies tentent d'attirer tous les voyageurs vers leur mort. Si elles réussissent au point qu'aucun nouveaux voyageurs n'arrivent plus, elles vont tout simplement se déplacer vers un nouveau site et recommencer. Il existe des lanceurs de sorts harpies, voir « Monstres Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.
Terrain : Colline, Montagne.
Charge : 1.000 en à pleine vitesse, 2.000 en à la moitié.



Hélion*

Classe d'Armure	1
Dés de Vie	9* (L)
Mouvement	27m (9) 72m (24)
Attaques	1 étreinte
Dégâts	Voir description
No. Apparaissant	1d4 (2d20)
Sauvegarde	Guerrier 9
Moral	9
Type de Trésor	Spécial
Intelligence	14
Alignement	Loyal
Valeur en PX	1.600

Type de Monstre : Monstre Planaire, Enchanté (Très Rare).

Les hélions sont des créatures intelligentes de taille géante faite de feu. Ils sont originaires du Plan Élémentaire du Feu, et sont rarement rencontrés ailleurs.
Les hélions sont extrêmement bons et évitent la violence.
Un hélion a l'apparence d'un anneau de flamme de 6m de diamètre. Il est immunisé contre le poison, les armes normales, tous les sorts de niveau 1 et 2, et toutes les attaques basées sur la terre.
Un hélion peut détecter l'invisible à volonté, et peut lancer *détection de la magie*, *dissipation de la magie*, *mur de feu* et *transformation de terre en feu* trois fois par jour.
Il peut également contrôler le feu complètement, le transformant en solide, liquide, ou gaz à volonté (jet de sauvegarde pour les créatures de type feu).
Un hélion attaque en formant un anneau autour de sa cible. Si son jet d'attaque est réussi, il l'enserre et elle ne peut plus bouger.
L'hélion peut écraser et infliger 2d8 points de dégâts (par round), mais essaie rarement de blesser les adversaires dans de cette façon, préférant négocier des conditions pacifiques. Cependant il se défend s'il est attaqué.
Les hélions sont de célèbres philosophes et diplomates.
Leurs ennemis sont les éfrits et les haoous, et ils craignent les créatures et les attaques de type eau.
Terrain : Plan du Feu.



Herbe-Crabe (Entortillerbe)

Classe d'Armure	9
Dés de Vie	1/1.5 m carrés
Mouvement	0
Attaques	1
Dégâts	Spécial
No. Apparaissant	-
Sauvegarde	Niveau 0
Moral	12
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	10

Type de Monstre : Basique (Commun).

L'herbe-crabe ressemble à de l'herbe haute ordinaire (environ 1 mètre de hauteur). L'herbe-crabe est animée et tente de saisir toute personne qui se déplace à travers elle. Il y a 5% de chances par round que quelqu'un avec une force de 12 ou moins se libère de l'emprise de l'herbe. Pour chaque point de Force supérieur à 12, la chance augmente de 5 %. L'herbe-crabe a un dé de vie pour chaque zone carrée de 1.50m (donc 1.50m carrés sont détruits tous les 8 points de vie de dégâts subis par l'herbe).
Terrain : Colline, Jungle, Ouvert.

Hippogriffe

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	3+1 (L)
Mouvement	54m (18) Vol 108m (36)
Attaques	2 griffes/1 morsure
Dégâts	1d6/1d6/1d10
No. Apparaissant	0 (2d8)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	8
Type de Trésor	Nul
Intelligence	3
Alignement	Neutre
Valeur en PX	50

Type de Monstre : Monstre (Rare).

Un hippogriffe est une créature fantastique avec les parties antérieures et la tête d'un aigle géant et celles postérieures d'un cheval. Ils sont le croisement magique issu des griffons et des chevaux. Ils sont carnivores, préfèrent les animaux des plaines et peuvent emporter des animaux de taille humaine ou des proies plus petites.
Ils peuvent être montés s'ils sont apprivoisés et c'est plus simple quand ils sont élevés dès leur plus jeune âge.
Les hippogriffes nichent dans les rochers escarpés, mais peuvent voler n'importe où à la recherche de proies. Généralement les hippogriffes attaquent les pégases, qui sont leurs ennemis naturels. Même chevauchés, ils doivent faire un test de Moral à chaque round qu'ils voient un pégase, ou l'attaquer malgré les ordres de leur cavalier.
Terrain : Montagne.
Charge : 3.000 en à pleine vitesse, 6.000 en à la moitié.
Multiplicateur de Barde : x 1.

Hobgobelin

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	1+1 (M)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1 arme
Dégâts	Selon l'arme
No. Apparaissant	1d6 (4d6)
Sauvegarde	Guerrier 1
Moral	8 ou 10
Type de Trésor	(Q) D
Intelligence	10
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	15

Type de Monstre : Humanoïde (Commun).

Les hobgobelins sont des parents des gobelins, mais sont plus grands et plus féroces. Ils vivent sous terre dans des grottes et des donjons, mais chassent souvent à l'extérieur dans des terrains rugueux et accidentés (pas de malus en plein jour).
Un roi hobgobelins et 1d4 gardes du corps vivent dans le repaire des hobgobelins. Le roi a 22 points de vie et se bat comme un monstre de 5 dés de vie, gagnant un bonus de +2 aux jets de dégâts. Les gardes du corps combattent comme des monstres de 4 dés de vie et ont 3d6 points de vie chacun. Tant que leur roi est vivant et avec eux, le Moral des hobgobelins est de 10 au lieu de 8. Un roi hobgobelin peut avoir un ou plusieurs thouls dans sa garde (voir Thoul).
Il existe des lanceurs de sorts hobgobelins, voir « Monstre Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.
Terrain : Caverne, Colline, Montagne, Bois.



Homme-Lézard

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	2+1 (M)
Mouvement	18m (6)
Attaques	1 arme
Dégâts	Selon l'arme +1
No. Apparaissant	2d4 (6d6)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	12
Type de Trésor	D
Intelligence	6
Alignement	Neutre
Valeur en PX	25

Type de Monstre : Humanoïde (Commun).

Ces créatures aquatiques sont des humanoïdes avec une tête et des griffes de lézard, une peau écailleuse et une queue.
Les hommes-lézards se rencontrent souvent dans les marécages, les rivières et le long des côtes mais aussi dans les donjons. Ils vivent en tribus et tentent souvent de capturer des humains et des demi-humains pour les ramener au repaire de la tribu comme plat principal d'un festin.
Les hommes lézards sont semi-intelligents, utilisent des lances et de grands gourdins (traiter les gourdins comme des masses), et gagnent un bonus de + 1 aux jets de dégâts en raison de leur grande force.
Un sur dix parle un peu le commun. Les PJ peuvent négocier avec les hommes-lézards qui savent parler. S'ils sont affamés, cependant, et que les PJ ne peuvent pas leur fournir beaucoup de nourriture, les hommes lézards préféreront les manger. Les hommes lézards vivent des vies dures, chassant pendant la totalité de leurs heures d'éveil.
Parfois, ils louent leur service à d'autres races comme guerriers ou éclaireurs. Ils n'ont pas intérêt pour les autres races que ce qu'elles pourraient faire pour eux (c.-à-d., fournir de la nourriture d'une manière ou d'une autre).
Certaines variétés d'hommes lézards sont de couleur verte ou brune pale, tandis que d'autres peuvent être très colorés : rouges vifs, bleus, jaunes ou verts, comme certains autres reptiles.

Il existe des lanceurs de sorts homme-lézards, voir « Monstres Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.
Terrain : Caverne, Rivière/Lac, Marécages.

Homme Scorpion

Classe d'Armure	1
Dés de Vie	8** (L)
Mouvement	72m (24)
Attaques	1 arme/1 queue
Dégâts	3d6/1d10+poison
No. Apparaissant	1d8 (2d10)
Sauvegarde	Guerrier 8
Moral	10
Type de Trésor	(V) J, K, M x 2
Intelligence	8
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	1.750
Valeur en PX avec	Sorts selon DV
8*** = 2.300	11**** = 4.300
9*** = 3.000	12***** = 5.625
10**** = 3.700	13***** = 6.500

Type de Monstre : Monstre (Rare).

L'homme-scorpion est le résultat de la combinaison maléfique d'un homme et d'un arachnide. Le haut du corps est semblable à celui d'un humain, mais la partie inférieure est celle d'un scorpion géant (avec une queue piquante). Il peut se rencontrer sous presque tous les climats, mais le plus souvent dans les déserts, les montagnes et les donjons.
Le combattant scorpion manie généralement une énorme arme d'hast (dégâts 3d6 points), mais peut utiliser un arc long ou toute autre arme disponible. Il peut également attaquer avec sa redoutable queue venimeuse mortelle. La cible touchée subit 1d10 points de dégâts, et doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir. Même si le jet de sauvegarde est réussi, la cible est paralysée pendant 0 à 7 rounds (ld8-l). Seules les cibles immunisées à la paralysie ou au poison évitent cet effet, ainsi que les monstres très puissants. Ils sont immunisés à leur propre poison et au poison de tous les scorpions.
Certaines (1 sur 20) des créatures arachnides sont des Clercs de niveau 8 à 13 (avec les dés de vie correspondants ajoutés). Toutefois, ils sont uniquement rencontrés dans leur repaire.
Les hommes-scorpions sont des combattants intelligents dont les principaux intérêts consistent à acquérir de la nourriture et détruire les créatures différentes d'eux. Ils ne se lient pas d'amitié avec d'autres races intelligentes et n'ont d'autres animaux domestiqués que des scorpions géants. Ils font des raids sur les communautés humaines du désert pour la nourriture et attaquent tout être vivant qui s'aventure sur leur territoire.
Terrain : Caverne, Désert, Montagne.

Horde

Classe d'Armure	3
Dés de Vie	3* à 21* (S-L)
Mouvement	45m (15)
Attaques	1 morsure ou spécial
Dégâts	Selon les DV
No. Apparaissant	2d4 (d100 x 10)
Sauvegarde	Voir description
Moral	12
Type de Trésor	Spécial
Intelligence	13
Alignement	Loyal

Valeur en PX selon DV

DV	Dégâts Morsure	PX
3*	1d6	50
4*	1d6	125
5*	1d8	300
6*	1d8	500
7*	1d10	850
8*	1d10	1.200
9*	2d6	1.600
10*	2d6	1.750
11*-12*	2d8	1.900
13*-16*	3d6	2.300
17*-20*	4d6	3.150
21*	5d6	4.500

Type de Monstre : Monstre Planaire (Très Rare).

« Les hordes » sont des formes de vie originaires du Plan Élémentaire de la Terre.
Chaque force vitale a des centaines de corps distincts ressemblant à des insectes. La taille des corps varie de 90cm à 6m de long, la longueur correspondant au dé de vie (c'est-à-dire qu'un corps de 3 DV mesure 90cm de long). Les détails sur les corps sont donnés ci-dessus.
Une force vitale de horde peut contrôler jusqu'à 10.000 DV de corps. Les corps de remplacement peuvent être créés au rythme de 1 dé de vie par tour.
Contrairement aux insectes, il n'y a pas de corps « reine » et la force vitale est largement partagée, occupant tous les corps uniformément. La force vitale ne peut contrôler les corps que dans un volume de 160 kilomètres de diamètre et s'il est situé en dehors de cette portée, un corps devient une chose insensée, mourant en 1 à 10 jours.
Chaque force vitale individuelle a son propre nom. Tous les corps d'une même force vitale répondent au même nom, ce qui peut prêter à confusion face à une créature de la horde. La créature elle-même ne peut mourir que si tous ses corps sont détruits.
Les créatures de la horde ne considèrent aucune autre forme de vie comme intelligente. Quand une horde a besoin de plus de place, elle essaie simplement de la prendre, sans respect pour les autres créatures et est de fait mal considérée. Les créatures de la horde se battent souvent les unes avec les autres dans cette guerre pour l'espace vital.
Une créature de la horde utilise l'ESP et la télékinésie (jusqu'à 2.000 en) aussi souvent qu'elle le souhaite, jusqu'à une fois par tour.
Elle communique par télépathie, s'adressant directement à l'esprit des autres. Elle est incroyablement intelligente et peut facilement gérer des dizaines de conversations à la fois.
Chaque horde est très loyale et toujours dangereuse. Une créature de la horde sacrifie autant de corps que nécessaires pour atteindre un objectif, et donc son Moral est de 12.
La créature est immunisée contre tous les effets mentaux (*charme*, *paralysie*, *sommeil*, etc.), mais les corps sont sensibles à la plupart des types de dégâts.
En raison de son mépris pour les corps individuels, une horde ne prend normalement pas la peine d'essayer de les sauver. En jeu, cela se traduit tout simplement par un échec automatique à tous les jets de sauvegarde.
Toutefois, si 10% des corps ou plus d'une horde sont perdus dans un évènement unique (une rencontre avec des ennemis, par exemple), la créature essaie de résoudre le problème pacifiquement (négocier, fuir, etc.) ou appelle à l'aide d'autres hordes.
Une horde peut avoir différentes espèces d'insectes comme corps. Une horde pourrait consister en des corps qui ressemblent à d'énormes mantes religieuses avec des ailes, tandis qu'une autre pourrait consister en de petits coléoptères noirs avec des points rouge brillant sur leurs antennes.
Les ennemis des hordes sont les crystax et les ondines.
Ils craignent les créatures et les attaques de type feu.
Terrain : Plan de la Terre.

Hsiao (Chouette Gardienne)

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	4** à 15**** (L)
Mouvement	27m (9) Vol 63m (21)
Attaques	2 griffes/ 1 bec ou 1 sort
Dégâts	1d6/1d6/1d4 ou effet de sort
No. Apparaissant	1d4 (1d20)
Sauvegarde	Clerc de Niveau= DV
Moral	9
Type de Trésor	O
Intelligence	10
Alignement	Loyal
Valeur en PX selon DV	
4** = 175	10**** = 4.000
5** = 425	11**** = 4.300
6*** = 950	12**** = 4.750
7*** = 1.650	13**** = 5.150
8*** = 2.300	14**** = 5.500
9*** = 3.000	15**** = 5.850

Type de Monstre : Monstre (Rare).

Les hsiaos (chi-how) sont une race de sages pacifiques qui habitent les bois et les forêts.
Un hsiao ressemble à un hibou géant avec de larges plumes, des ailes effilées et de grands yeux dorés intelligents. Ces créatures vivent dans les arbres, faisant leur nid dans la terre et creusant des tunnels dans le sol de la forêt. Les hsiaos connaissent et travaillent en étroite collaboration avec d'autres créatures des bois (dont les actéons, les centaures, les dryades, les elfes, les tréants et les licornes), et peuvent leur demander de l'aide. Leur objectif est la préservation de la nature boisée contre l'intrusion d'humanoïdes dangereux. Ils ne sont pas gênés par le passage des PJ qui n'endommagent pas la forêt ou ses habitants.
La plupart de ces chouettes gardiennes sont de niveau 4 et 25% sont de niveaux plus élevés, comme indiqué ci-dessus et le niveau maximum est de 15.
Bien qu'étant capables de se défendre physiquement avec leurs griffes acérées et leur bec, ces créatures préfèrent dépendre de leurs sorts et de l'assistance de leurs alliés forestiers pour leur protection.
Les hsiaos sont connus de certains druides, bien que leur philosophie (alignement) diffère évidemment grandement.
Personne ne sait d'où viennent ces créatures mais leur alignement et leurs pouvoirs cléricaux suggèrent qu'elles auraient été créées pour servir les fins d'Immortels loyaux.

Terrain : Bois.
Charge : Un hsiao peut se déplacer à pleine vitesse lors du transport de 250 en x DV, 500 en x DV à la moitié.



mercenaires renégats qui vivent du pillage de villages et du vol de caravanes et des voyageurs.
La plupart appartiennent à la classe de Guerrier.
Pour un groupe de 20 brigands il y a un Guerrier de niveau 2 qui est le chef.
Pour 40 brigands, il est de niveau 4.
La moitié des brigands ont une armure de cuir, un bouclier, un arc court et une épée. Le reste, monté sur des chevaux, porte une cotte de mailles, un bouclier et une épée. Le chef porte une armure de plaque, une épée et une lance, et monte un cheval de guerre avec barde.
Les brigands se regroupent souvent dans des camps comprenant entre 50 et 300 individus. Un camp est toujours dirigé par un Guerrier de niveau 9, avec un autre de niveau 5 en plus par tranche de 50 brigands. Il y a aussi 50% chance qu'un Magicien de niveau 9 à 11 soit dans le camp, et 30 % de chances pour un Clerc de niveau 8.

Humain

	Brigand	**Boucanier (Pirate)**	**Derviche**
Classe d'Armure	variable	variable	variable
Dés de Vie	1 (M)	1 (M)	1 (M)
Mouvement	36m (12)	36m (12)	36m (12)
Attaques	1 arme	1 arme	1 arme
Dégâts	Selon l'arme	Selon l'arme	Selon l'arme
No. Apparaissant	0 (1d4 x10)	0 (spécial)	0 (1d6+1 x 10)
Sauvegarde	Guerrier 1	Guerrier 1	Guerrier 1
Moral	8	6 (7)	10
Type de Trésor	A	A	A
Intelligence	11	11	11
Alignement	Chaotique	Chaotique	Loyal
Valeur en PX	variable	variable	variable
	Noble	**Nomade**	**Marchand**
Classe d'Armure	2	variable	5
Dés de Vie	3-8 (M)	1 (M)	1 (M)
Mouvement	18m (6)	36m (12)	27m (9)
Attaques	1 arme	1 arme	1 arme
Dégâts	Selon l'arme	Selon l'arme	Selon l'arme
No. Apparaissant	0 (2d6)	0 (1d4 x 10)	0 (1d20)
Sauvegarde	Guerrier 3-8	Guerrier 1	Guerrier 1
Moral	8	8	variable
Type de Trésor	V x 3	A	A
Intelligence	11	11	11
Alignement	N'importe lequel	Neutre	Neutre
Valeur en PX	variable	variable	variable

Type de Monstre : humain (Commun).

La plupart des groupes d'humains sont dirigés par des chefs (avec une meilleure armure, points de vie, sauvegardes, et éventuellement des objets magiques). Ils vivent dans de grands camps. La plupart des trésors s'y trouvent généralement.
Il existe d'autres types d'humains, voir aussi Berserker, Mystique, Humain Normal.

Brigand : Les brigands sont des hors-la-loi vaguement organisés ou des

Boucanier (et Pirate) : Les boucaniers se rencontrent sur les mers, les rivières, les grands lacs et les océans. Ils vivent du pillage de cités côtières et de la capture de navires, revendant le butin ailleurs. La plupart sont des Guerriers neutres.
Les pirates sont des hommes de la mer qui pillent les autres navires, attaquent les villes côtières et se livrent à des activités illégales comme le commerce d'esclaves. Ils sont connus pour leurs actes vils et leur cruauté envers les prisonniers. Ils s'attaquent aussi entre

eux s'il y a une chance de profit. La plupart sont des Guerriers chaotiques.
Le nombre de boucaniers ou de pirates rencontré dépend du type et du nombre de navires sur lequel ils naviguent. Choisir un type de navire en adéquation avec le terrain. Boucaniers et pirates s'organisent comme indiqué sur les tables.

Type de Navire	Nombre de Navire	Équipage par Navire
Bateau fluvial	1-8	10-20
Petite Galère	1-8	20-40
Drakkar	1-4	30-50
Navire de Guerre	1-3	40-80

Organisation des Troupes de Boucanier/Pirate

	% des Troupes	
Armes et Armures	Boucaniers	Pirates
Épée, Cuir	60%	50%
Épée, Cuir et Arbalète	30%	35%
Épée, Mailles (+Arbalète si boucanier)	10%	15%

Par tranche de 30 boucaniers, il y a en plus un Guerrier de niveau 4 qui est le chef. Pour chaque navire, il y a un Guerrier de niveau 7 en tant que capitaine et un de niveau 9 comme commandant de la flotte. Il y a un 30 % de chances qu'un Magicien de niveau 10-11 soit avec le commandant, et 25 % de chances pour un Clerc de niveau 8.
Pour 30 pirates, il y a un Guerrier de niveau 4 en plus en tant que chef. Pour 50 pirates ou 1 navire, il y a un capitaine Guerrier de niveau 5. Pour 100 pirates ou 1 flotte, il y a un commandant Guerrier de niveau 8. Pour chaque flotte de 300 ou plus de pirates, il y a un Guerrier de niveau 11 (Seigneur Pirate), en tant que commandant de la flotte, et 75 % chance pour un Magicien de niveau 9 ou 10.
Les boucaniers et les pirates peuvent transporter leur trésor avec eux ou avoir des cartes indiquant la position. Le trésor donné est le total pour l'ensemble des boucaniers ou des pirates, et peut être divisé si vous le souhaitez. Les pirates peuvent aussi (25% de chance) avoir 1d3 prisonniers avec eux, en attente de rançon. Des villes côtières bien défendues servent souvent de havres pour les pirates et les boucaniers. Ce sont des endroits sans loi, dangereux et propices à de nombreuses aventures.

Derviche : Les derviches sont des pillards du désert. 90% sont des Guerriers, les autres des Clercs. Ils forment souvent des camps ou des tribus comptant jusqu'à 300 individus, dirigés par un Clerc de niveau 10. Un tel camp est constitué de tentes (75 %) ou d'une palissade en bois ou en briques (25%). Ces camps protègent les femmes, les enfants, le bétail et leur trésor. Les derviches sont réputés pour leur croyance fanatique en leur philosophie et leur intolérance envers les autres croyances.
En de rares occasions, ils mènent une sainte guerre dans laquelle ils tentent de capturer ou de tuer tous ceux qui ont des croyances différentes. Les captifs reçoivent la possibilité de se convertir et s'ils refusent, sont tués ou réduits en esclavage.
Les personnages loyaux peuvent être invités à se rejoindre la croisade, et ceux qui refusent seront considérés avec beaucoup de méfiance à moins qu'une bonne raison ne soit fournie.

Noble : Ceci est un terme général pour tout membre d'une classe sociale de dirigeants. Il ne s'applique pas à la famille d'un roi ou d'une reine (appelée royauté). Les nobles itinérants rencontrés sont normalement des Guerriers, vêtus de fines armures de mailles et de boucliers. Chaque noble Guerrier est toujours accompagné par un écuyer (suivant guerrier de niveau 2), et peut également avoir jusqu'à 12 vassaux et mercenaires au choix du MD. Les Guerriers nobles peuvent être accompagnés de non-Guerriers qui voyagent avec eux vers des domaines lointains. Le MD peut créer des titres pour les nobles en utilisant la structure de la campagne comme guide. Les titres traditionnels sont : Baron/ Baronne, Duc/Duchesse etc.

Nomade : Ces groupes de tribus nomades peuvent être pacifiques ou belliqueux, et peuvent avoir tous les alignements. De petites bandes sont rencontrés à la chasse ou la recherche de nourriture dans le désert et sont généralement proches du campement principal. Les nomades sont des commerçants expérimentés et connaissent souvent des endroits reculés, même s'ils ont tendance à être superstitieux. Les bandes nomades sont organisées comme indiqué.
Pour chaque tranche de 25 nomades, un chef Guerrier de 2ème niveau est présent. Pour 40 nomades il y a un Guerrier de niveau 4 en tant que chef. Les tribus nomades peuvent compter jusqu'à 300 Guerriers rassemblés ensemble dans un camp de huttes ou de tentes temporaires. En plus des chefs donnés ci-dessus, il y a un Guerrier de niveau 5 pour 100 hommes et un du 8ème en tant que chef de clan ou de tribu. Au camp principal, il peut y avoir (50 % de chances) un Clerc de niveau 9 et peut-être (25%) un Magicien de niveau 8.

Organisation des Nomades du Désert

Armes et Armures	% Des Troupes
Lance, Cuir et Bouclier, Cheval de selle ou Chameau	50%
Arc, Cuir, Cheval de selle Ou Chameau	20%
Lance, Mailles et Bouclier, Cheval de selle ou Chameau	30%

Organisation des Nomades des Steppes

Armes et Armures	% Des Troupes
Lance, Cuir et Bouclier, Cheval de selle	20%
Arc, Cuir, Cheval de selle Ou Chameau	50%
Arc, Mailles, Cheval de selle	20%
Lance, Mailles et Bouclier, Cheval de selle ou de guerre	10%

Marchand : Les marchands voyagent en caravanes de ville en ville, achetant et vendant divers marchandises (vins, soieries, bijoux, métaux précieux etc.). Ils montent généralement des chevaux, mais sont susceptibles de voyager à dos de chameau sur les terres désertiques et arides, et à dos de mulet dans les montagnes.
Ils portent une cotte de mailles, une épée et une dague.
L'organisation typique d'une caravane est indiquée ci-dessous.
Tous les guerriers ont une CA de 4, des épées, des dagues et des arbalètes. Les animaux supplémentaires peuvent être des chevaux, des mules ou même des chameaux. Si une caravane a moins de 20 chariots, le trésor devrait être en proportion.

Organisation des Caravanes

Marchand	Chariot	N1	N2-3	N4-5	Animaux
5	10	20	2	1	1-12
10	20	40	4	1	1-12
15	30	60	6	1	1-12
20	40	80	8	1	1-12

Terrain : Selon le type :
Brigand: N'importe lequel
Boucanier/Pirate: Rivière/Lac, Océan
Derviche: Désert
Noble: N'importe lequel
Nomade: Désert, Steppes
Marchand: N'importe lequel

Humain Normal

Classe d'Armure	9
Dés de Vie	1-1 (M)
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 arme
Dégâts	Selon l'arme
No. Apparaissant	1d4 (3d20)
Sauvegarde	Niveau 0
Moral	6
Type de Trésor	(P) U
Intelligence	10
Alignement	N'importe lequel
Valeur en PX	5

Type de Monstre : Humain (Commun).

« Humain normal » est le terme de jeu pour un homme qui ne cherche pas l'aventure. Un humain normal n'a pas de classe de personnage, mais pourrait éventuellement avoir des compétences générales. Le MD doit choisir, plutôt que de jeter les dés, un nombre de points de vie, selon le caractère, l'âge, la santé et la profession (1-7 points de vie). Par exemple, un forgeron pourrait avoir 7 PV, mais un jeune enfant ou un mendiant maladif un seul PV. La plupart des humains sont des humains normaux et ont peu ou pas de rôle dans les aventures. Certains humains normaux appartenant à des professions ou des classes (telles que marchand, soldat, seigneur, éclaireur, sage, guérisseur, etc.) sont utiles dans certaines aventures. Les soldats et autres combattants ont un meilleur Moral. Les humains normaux typiques sont les paysans, les enfants, les femmes au foyer, les ouvriers, les artistes, les villageois, les citadins, les pêcheurs et les érudits.

Terrain : Civilisation.

Hydrax *

Classe d'Armure	2
Dés de Vie	5** à 12** (L)
Mouvement	18m (6) Nage 54m (18)
Attaques	2 griffes ou spécial
Dégâts	1d10/1d10 ou voir description
No. Apparaissant	1 (1)
Sauvegarde	Guerrier Niveau= 2 x DV
Moral	9
Type de Trésor	Spécial
Intelligence	9
Alignement	Loyal
Valeur en PX	**Valeur de DV**
	5 DV = 425
	6 DV= 725
	7 DV = 1.250
	8 DV = 1.750
	9 DV = 2.300
	10 DV = 2.500
	11 DV = 2.700
	12 DV = 3.000

Type de Monstre : Monstre Planaire, Enchanté (Très Rare).

Un hydrax est une créature intelligente semblable à un crabe fait de glace. Il est originaire du Plan Élémentaire de l'Eau, et ne se rencontre presque jamais sur le Plan Primaire. L'hydrax ressemble à un crabe géant avec un corps de 2.40m de long, six pattes et trois pinces positionnées autour de son corps. Bien que l'hydrax est un alignement loyal, la plupart sont mauvais.
Les hydrax sont immunisés contre les armes normales, aux sorts de niveau 1 et 2, et à toutes les attaques basées sur le feu. Un hydrax peut *détecter l'invisible* à volonté, et peut lancer *détection de la magie*, *toile*, *dissipation de la magie*, *mur/tempête de glace*, et *transformation de l'eau en glace* trois fois par jour (comme un Magicien de niveau 9).
L'hydrax utilise des outils en glace et construit villes et objets de toutes sortes. Leurs ennemis sont les ondines et les crystax, et ils craignent les créatures et les attaques de l'Air.
Terrain : Plan Élémentaire de l'Eau.

Hydre

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	5-12 (1/Tête) (L)
Mouvement	36m (12)
Attaques	5-12 morsure (1/tête)
Dégâts	1d10 chaque
No. Apparaissant	1 (1)
Sauvegarde	Guerrier 5-12
Moral	11
Type de Trésor	B
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	**Valeur de DV**
	5 DV = 175
	6 DV= 275
	7 DV = 450
	8 DV = 650
	9 DV = 900
	10 DV = 1.000
	11 DV = 1.100
	12 DV = 1.250

Type de Monstre : Monstre (Rare).

Une hydre est une grande créature avec un corps semblable à celui d'un dragon et avec 5 à 12 têtes de serpents. Il a un dé de vie pour chaque tête, et chaque tête a 8 points de vie. Ses jets de sauvegarde sont comme ceux d'un Guerrier de niveau égal au nombre de têtes.
L'hydre attaque avec toutes ses têtes chaque round. Pour chaque tranche de 8 points de dégâts subit par l'hydre, une de ses têtes est détruite. Par exemple, si une hydre à 7 têtes subit 18





points de dégâts, elle n'attaque qu'avec 5 têtes au round suivant.
Le MD peut inventer des hydres spéciales et inhabituelles. Leurs morsures pourraient être venimeuses, ou bien cracher du feu (comme un cerbère, pour 8 points de dégâts par tête).
Quelques exemples sont présentés ci-dessous. Une telle créature devrait être placée pour garder des trésors particuliers.

Hydre de Mer : Cette hydre s'est adaptée à la mer. Elle a des nageoires à la place des pattes. Sinon elle est semblable à ses cousines terrestres.

Hydre Volante : Très rare et très dangereuse, elle a des ailes de chauve-souris, et n'est jamais confondue avec un dragon ou une wyverne. Elle peut fondre en piqué et attaquer avec trois têtes, chacune étant capable d'emporter une cible de taille humaine ou plus petite. Sa vitesse de déplacement en vol est de 54m (18) par round. Ses dés de vie sont 5-9**.

Hydre Régénérante : Cette hydre rare et mortelle régénère les dégâts très rapidement, 3 points de vie par round. Cependant, les dégâts causés par des attaques de feu (y compris des épées enflammées) ne se régénéreront pas. Les dés de vie sont 5-9*.

Terrain : Hydre, Hydre régénérante : Marais. Hydre de Mer : Lac, Océan. Hydre volante : Montagne.

Kobold

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	½ (1-4 PV) (S)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1 arme
Dégâts	Selon l'arme - 1
No. Apparaissant	4d4 (1d6 x 10)
Sauvegarde	Niveau 0
Moral	6 ou 8
Type de Trésor	(P) J
Intelligence	9
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	5

Type de Monstre : Humanoïde (Commun).

Ces petits humanoïdes maléfiques à tête de chien vivent sous terre en clans de 10 à 60 individus. Ils ont la peau écailleuse, brune rouille, sans poils. Ils ont une bonne infravision avec 27 mètres de portée. Ils préfèrent attaquer en tendant une embuscade.

Un chef kobold et 1d6 gardes du corps vivent dans le repaire des kobolds. Le chef a 9 points de vie et se bat comme un monstre de 2 dés de vie. Les gardes du corps ont chacun 6 points de vie et combattent comme des monstres de 1 +1 DV.
Tant que le chef est vivant, tous les kobolds avec lui ont un Moral de 8 plutôt que 6. Les kobolds détestent les gnomes et les attaquent à vue.
Il existe des lanceurs de sorts kobolds, voir « Monstre Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.
Terrain : Caverne, Colline, Montagne, Bois.



Lézard Géant

	Gecko	Draco	Caméléon Cornu	Tuara
Classe d'Armure	5	5	2	4
Dés de Vie	3+1 (M)	2 (M)	5* (L)	6 (L)
Mouvement	36m (12)	36m (12)	36m (12)	27m (9)
Attaques	1 morsure	1 morsure	1 morsure /1 corne	2 griffes /1 morsure
Dégâts	1d8	1d10	2d4/1d6	1d4/1d4/2d6
No. Apparaissant	1d6 (1d10)	1d4 (1d8)	1d3 (1d6)	1d2 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 2	Guerrier 3	Guerrier 3	Guerrier 3
Moral	7	7	7	6
Type de Trésor	U	U	U	V
Intelligence	2	2	2	2
Alignement	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en PX	50	125	300	275

Type de Monstre : Animal Géant (Commun).

Gecko : Un gecko est un lézard de 1.50m de long de couleur bleu pâle avec des taches brun orangé. Les geckos sont des carnivores nocturnes. Ils chassent en escaladant les murs ou les arbres avec leurs pattes spécialement adaptées, puis se laissent tomber sur leur proie pour les attaquer.

Draco : Un draco est un lézard de 1.80 mètre de long avec de larges lambeaux de peau entre ses pattes. Il ouvre ces volets pour planer dans les airs, comme un écureuil volant. Les dracos se rencontrent généralement en extérieur, bien qu'ils se glissent parfois dans des grottes pour se protéger d'un temps très froid ou très chaud. Ils sont carnivores et sont connus pour attaquer les aventuriers.

Caméléon Cornu : Un caméléon cornu est un lézard de 2.10m de long qui change de couleur pour se fondre dans son environnement.
Il surprend sur un résultat de 1 à 5 (sur 1d6).
Un caméléon cornu peut lancer sa langue collante jusqu'à 1.50m de distance. Un coup réussi signifie que la cible est ramenée vers la gueule du caméléon et mordue subissant 2d4 points de dégâts.
Les caméléons à corne préfèrent les insectes géants, mais se contenteront de proies humaines en période de vache maigre. La créature peut aussi attaquer avec sa corne (pour 1d6 points de dégâts) et peut utiliser sa queue pour renverser les autres attaquants (faire un autre jet d'attaque, ne causant aucun dégât mais empêchant la cible touchée d'attaquer ce round).

Tuatara : Un tuatara est un carnivore de 2.40m de long qui ressemble à un croisement entre un iguane et un crapaud. Il a la peau de couleur d'olive avec des points blanc le long de son dos. Un tuatara a des paupières sensibles aux changements de température, lui permettant de « voir » dans obscurité (infravision 27m).

Terrain : Caverne, Désert, Bois.
Charge : Les lézards géants peuvent transporter 500 en x DV à pleine vitesse, 1.000 en x DV jusqu'à la moitié. Ils ne peuvent pas être apprivoisés comme monture sauf avec la permission du MD, et il peut insister (par exemple) pour que l'apprivoisement et le dressage nécessitent un dresseur spécialiste.
Multiplicateur de Barde : x 3.

Liche *

Classe d'Armure	0
Dés de Vie	Voir table (M)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1 toucher ou 1 sort
Dégâts	1d10 + paralysie ou sort
No. Apparaissant	1 (1)
Sauvegarde	variable
Moral	10
Type de Trésor	Voir description
Intelligence	+18
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	Voir description

Type de Monstre : Mort-Vivant, Enchanté (Très Rare).

Une liche est un puissant monstre mort-vivant d'origine magique. Elle ressemble à un squelette portant de beaux vêtements, et était autrefois un Magicien ou un Clerc (prêtre) maléfique et chaotique de niveau 21 ou plus (souvent 27-36). Une liche est toujours capable d'utiliser des sorts comme elle le faisait de son vivant et est donc extrêmement dangereuse.
Normalement, une liche n'est pas rencontrée errante, mais plutôt proche d'un repaire bien défendu. Un tel repaire peut être un donjon, une catacombe, un tombeau ou une nécropole (« cité des morts »).
La simple vue d'une liche provoque la terreur chez tous les personnages en dessous du niveau 5 (pas de jet de sauvegarde). Le moindre contact inflige 1d10 points de dégâts, et peut paralyser n'importe quelle créature pendant 1d100 jours, bien qu'un jet de sauvegarde soit autorisé et que la paralysie puisse être dissipée par magie.
Avant toute rencontre avec une liche, le MD doit sélectionner les sorts de la créature. Ceci doit être fait avec soin, car une liche est extrêmement intelligente et les utilise de manière propice. Noter que le Moral de la liche est de 10, mais une liche s'enfuit en cas de danger réel.
Les liches sont des morts-vivants et peuvent être renvoyées, mais pas détruites, par les Clercs. Elles sont immunisées contre *charme*, *sommeil*, *débilité mentale*, *polymorphe*, le froid, la foudre et les sorts de mort instantanée, et ne peuvent être blessées que par des armes magiques. Elles sont également immunisées aux effets de tous les sorts inférieurs au niveau 4.
En dehors de son repaire, une liche porte toujours 1d4 +1 objets magiques puissants à utiliser en cas de difficulté, que le MD doit choisir.

Niveaux de Lanceurs de Sorts, Points de Vie et Valeurs en PX

Liche Prêtresse (clerc)	Points de Vie	Valeur en PX
21****	9d6 + 12	10.500
22****	9d6 + 13	11.750
23****	9d6 + 14	13.000
24****	9d6 + 15	14.250
25****	9d6 + 16	15.500
26****	9d6 + 17	16.750
27****	9d6 + 18	18.000
28****	9d6 + 19	19.250
29****	9d6 + 20	20.500
30****	9d6 + 21	21.750
31****	9d6 + 22	23.000
32****	9d6 + 23	24.250
33****	9d6 + 24	25.500
34****	9d6 + 25	26.750
35****	9d6 + 26	28.000
36****	9d6 + 27	29.250
Liche Magicienne	**Points de Vie**	**Valeur en PX**
21*****	9d4 + 12	12.500
22*****	9d4 + 13	14.000
23*****	9d4 + 14	15.500
24*****	9d4 + 15	17.000
25*****	9d4 + 16	18.500
26*****	9d4 + 17	20.000
27*****	9d4 + 18	21.500
28*****	9d4 + 19	23.000
29*****	9d4 + 20	24.500
30*****	9d4 + 21	26.000
31*****	9d4 + 22	27.500
32*****	9d4 + 23	29.000
33*****	9d4 + 24	30.500
34*****	9d4 + 25	32.000
35*****	9d4 + 26	33.500
36*****	9d4 + 27	35.000

Dans son antre, une liche possède 4d8 objets magiques temporaires supplémentaires (ou davantage), plus des pièces de monnaie, des gemmes et des bijoux comme indiqué pour un trésor de type H au Chapitre 16 (90 % de chances de chaque type).
Le nombre et la dangerosité des pièges et autres dangers contre les intrus devraient être conséquents pour protéger un tel trésor.
Une liche magicienne est normalement sous l'effet de ld2 sorts de nature permanente, *détection de l'invisible* ou *vol* le plus souvent.
Une liche prêtresse (clerc) est normalement entourée de 3d4 morts-vivants, qui sont des serviteurs. Chaque type (nombre maximum apparaissant) de serviteurs est habituellement présent dans le repaire.
Les deux types de liche peuvent invoquer d'autres puissants morts-vivants pour obtenir de l'aide. L'invocation peut se faire simplement par concentration, et la ou les créatures répondant arrivent 1d100 rounds plus tard, selon la distance. L'invocation peut se faire à volonté, mais chaque type de créature ne répond qu'une seule fois par jour au maximum. Pour déterminer aléatoirement les créatures apparaissant à l'invocation, lancer 1d20 et se référer à la table ci-dessous. Relancer si une créature de ce type a déjà a répondu à une invocation ce jour-là.

1d20	Type de Mort–Vivant
1-5	Spectre (2d4)
6-9	Vampire (1d6)
10-12	Manifestation, Ombre (1d3)
13-15	Entité, Fantôme (1d2)
16	Entité, Poltergeist (1d2)
17	Esprit, Druj
18	Esprit, Revenant
19	Ombre des Ténèbres
20	Spectateur Mort-Vivant

Un vampire invoqué peut (25 % de chance ; vérifier à chaque fois) être un Magicien ou un Clerc de niveau 7 à 9 (ld3+6).
Les liches sont des Maîtres du Mal, coordonnant des armées et des réseaux d'espionnage constitués de morts-vivants. Elles ont toujours un véritable objectif. L'une pourrait vouloir atteindre la véritable Immortalité, une autre pourrait servir un Immortel maléfique de l'Entropie, ou encore vouloir transformer le monde entier en un horrible royaume de morts-vivants. Une liche dans une campagne devrait toujours avoir son propre nom, son style et ses motivations.
Terrain : Ruines.

Licorne

Classe d'Armure	2
Dés de Vie	4* (L)
Mouvement	72m (24)
Attaques	2 sabots/1 corne
Dégâts	1d8 chaque
No. Apparaissant	1d2 (1d8)
Sauvegarde	Guerrier 8
Moral	7 ou 9
Type de Trésor	Nul
Intelligence	4
Alignement	Loyal
Valeur en PX	125

Type de Monstre : Monstre (Rare).

Une licorne ressemble à un cheval élancé sur le front duquel pousse une corne. C'est une créature timide, mais féroce lorsqu'elle est acculée. Seule une jeune fille pure peut parler à une licorne ou la monter. La licorne est capable de se téléporter par magie (avec sa cavalière) à une distance de 108 mètres une fois par jour. Le Moral d'une licorne est grandement amélioré (9) si elle dispose d'une cavalière. Ces créatures vivent dans les forêts profondes, loin des créatures sensibles. Elles sont souvent chassées par des sorciers maléfiques pour leurs cornes qui entrent dans la création de potions alchimiques et la recherche sur les sorts.
Terrain : Bois.
Charge : 2.000 en à pleine vitesse ; 4.000 en à la moitié vitesse.
Multiplicateur de Barde : x 1.

Limace Géante

Classe d'Armure	8
Dés de Vie	9** ou plus (L)
Mouvement	18m (6) Creuser 9 (3)
Attaques	1 morsure ou 1 crachat
Dégâts	1d12 ou Identique souffle
No. Apparaissant	1 (1)
Sauvegarde	Guerrier de Niveau = ½ DV
Moral	8
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX selon DV:	
9** = 2.300	15** = 3.750
10** = 2.500	16** = 4.050
11** = 2.700	17** = 4.300
12** = 3.000	18** = 4.825
13** = 3.250	19** = 5.350
14** = 3.500	20** = 5.975

Type de Monstre : Animal Géant (Rare).

La limace géante est une énorme créature invertébrée qui habite dans des cavernes souterraines et des donjons. Son corps caoutchouteux lui permet de se faufiler dans toute ouverture de 1.5 x 1.5 mètres ou plus. En raison de son élasticité, les bonus de force sont inopérants, les armes contondantes n'infligent que des dégâts magiques (si non magiques, elles ne font aucun dégât), et les armes tranchantes infligent seulement la moitié des dégâts (plus le bonus magique). De plus, l'option *Coup Puissant* d'un guerrier n'inflige aucun dégât supplémentaire.
La limace géante peut attaquer avec sa langue pointue (qui inflige 1d12 dégâts), mais préfère cracher de l'acide. Son attaque acide à distance peut porter jusqu'à 1.5 mètre par dé de vie. La première attaque de ce type manquer toujours (la limace l'utilise pour s'approcher des cibles), mais les suivantes sont déterminées normalement. Toute cible touchée par l'acide subit des dégâts égaux aux points de vie actuels de la limace (une cible doit réussir un jet de sauvegarde contre le souffle de dragon pour ne subir que la moitié des dégâts). L'acide peut également détruire l'équipement porté si le jet de sauvegarde est raté. Des limaces géantes avec jusqu'à 20** dés de vie ont déjà été aperçues.
Escargot Géant : L'escargot géant, rencontré dans les profondeurs des forêts, a une grande carapace qui lui donne une CA de -2 sinon il est identique à la limace géante. La coquille d'un escargot géant peut être transformé en boucliers qui améliore la résistance aux attaques acides (le porteur gagne un bonus de+ 4 à tous les jets de sauvegarde contre l'acide, y compris le souffle du dragon noir).
Terrain : Limace géante : Caverne, Ruines. Géant Escargot : Bois.

Limon de Lave

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	9 (L)
Mouvement	27m (9)
Attaques	3 pseudopodes
Dégâts	Voir description
No. Apparaissant	1d3 (2d4)
Sauvegarde	Guerrier 9
Moral	12
Type de Trésor	Nul
Intelligence	0
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	900

Type de Monstre : Basique (Très Rare).

Ce Monstre informe ressemble à une flaque de lave brulante, d'environ 3 mètres carrés. Il vit proche d'un volcan ou lieu de haute température. Bien que le limon soit originaire du Plan Primaire, on le rencontre sur le Plan Élémentaire du Feu.
Le limon de lave est fluide, capable de traverser de petits trous ou fissures. Il peut détecter les vibrations dans un rayon de 18m. Il attaque avec ses pseudopodes (jusqu'à trois par round) pour toucher jusqu'à 4.50m de distance. Chaque coup inflige 4d6 points de dégâts et laisse une couche de lave qui inflige 3d6 points de dégâts de chaleur par round pour ld4 rounds. Les dégâts de chaleur ne sont pas cumulatifs mais les durées le sont. Le limon de lave est non-intelligent et attaque jusqu'à ce qu'il soit détruit. Il est immunisé contre le feu (à la fois normal et magique) et à toutes les attaques mentales (*charme*, *ESP*, etc.), mais subit le double de dégâts des attaques de froid.
Terrain : Montagne (volcanique).

Limon Vert*

Classe d'Armure	automatique
Dés de Vie	2* (L)
Mouvement	1m (0.5)
Attaques	1
Dégâts	Voir description
No. Apparaissant	1 (0)
Sauvegarde	Guerrier 1
Moral	7
Type de Trésor	(P + S) B
Intelligence	0
Alignement	Loyal
Valeur en PX	30

Type de Monstre : Basique (Commun).

Le limon vert n'est tué que par des attaques de froid ou de feu. Il est capable de dissoudre le tissu et le cuir instantanément, ou le bois et le métal en 6 rounds. La pierre résiste. Le limon vert se colle souvent aux murs et aux plafonds pour se laisser tomber sur une cible par surprise. Une fois en contact avec la peau, le limon s'y fixe et transforme la chair en limon vert.
On ne peut arracher le limon de la peau, mais on peut le brûler ou se servir d'un sort de *guérison des maladies*. Quand le limon vert se laisse tomber sur une cible, ou que cette dernière marche dessus, elle peut le brûler pendant que le limon vert dissout ses vêtements ou son armure. Si la cible ne brûle pas le limon vert, elle sera transformée à son tour en limon en 1d4 rounds après une période de 1 minute (6 rounds). Les dégâts des brûlures sont répartis moitié pour le limon vert et moitié pour la cible.
Terrain : Caverne, Ruines.

Loup

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	2+2 (M)
Mouvement	18m (6)
Attaques	1 morsure
Dégâts	1d6
No. Apparaissant	2d6 (3d6)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	8 ou 6
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	25

Type de Monstre : Animal Normal (Commun)

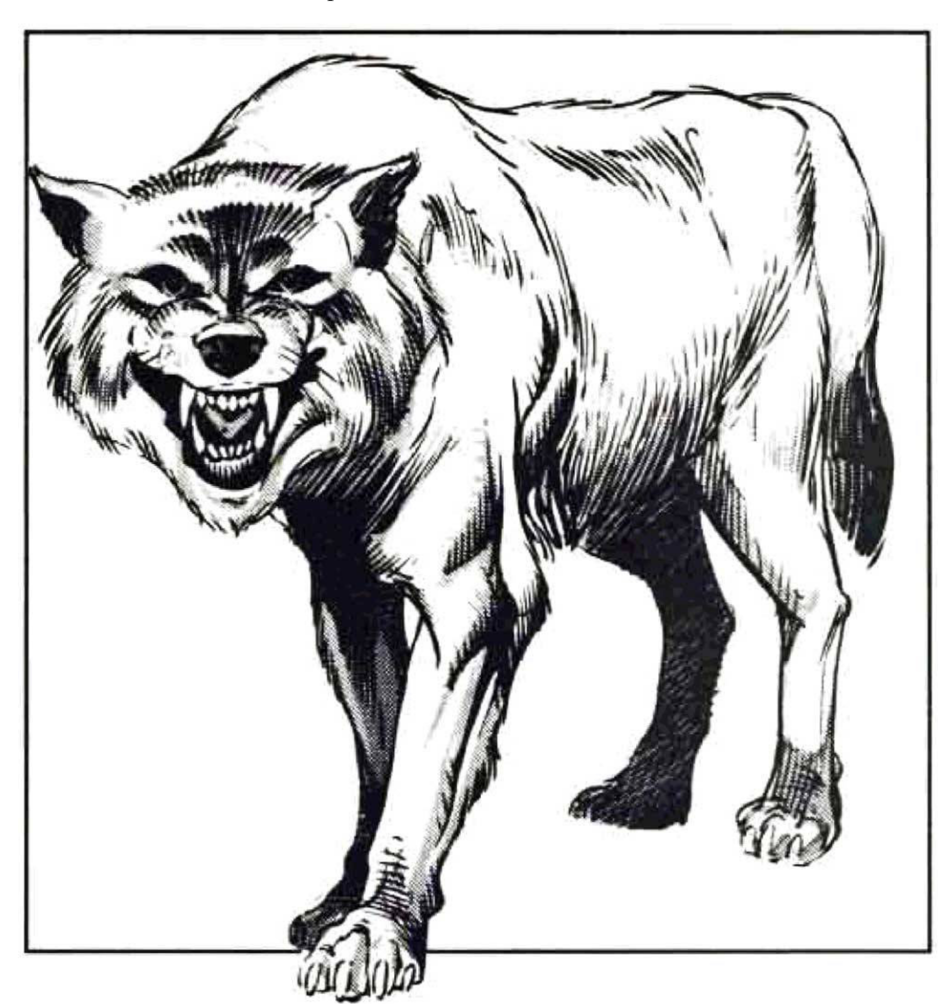
Les loups sont des carnivores qui chassent en hordes.
Bien qu'ils préfèrent la vie à l'extérieur, on peut en trouver occasionnellement dans des donjons. Des louveteaux capturés peuvent être entraînés comme des chiens (si le MD le permet) mais avec difficultés. Si 3 loups ou moins sont rencontrés, ou si leur horde est réduite de plus de 50%, leur Moral est de 6 au lieu de 8.
Terrain : Bois.
Charge : 500 en à pleine vitesse ; 1.000 en à mi-vitesse.
Multiplicateur de Barde : x 1/2.

Loup Géant

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	4+1
Mouvement	50m (24)
Attaques	1 morsure
Dégâts	2d4
No. Apparaissant	1d4 (2d4)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	8
Type de Trésor	Nul
Intelligence	4
Alignement	Neutre
Valeur en PX	125

Type de Monstre : Animal Géant (Rare).

Ils sont plus grands, plus féroces et plus intelligents que leurs cousins normaux, Ils chassent habituellement en hordes et vivent dans les bois, les montagnes ou les cavernes. Ils sont parfois dressés par les gobelins comme monture. Leurs petits peuvent être dressés comme des chiens qui sont encore plus sauvages que les loups normaux.
Terrain : Bois, Montagnes, Cavernes.
Charge: 1.000 en à pleine vitesse ; 2.000 en à mi-vitesse.
Multiplicateur de Barde : x 1/2.



Lycanthrope*

	Rat-Garou*	Loup-Garou*	Sanglier-Garou*	Tigre-Garou*	Ours-Garou*
Classe d'Armure	7 (9)	5 (9)	4 (9)	3 (9)	2 (8)
Dés de Vie	3* (M)	4* (M)	4+1* (M)	5* (L)	6* (L)
Mouvement	36m (12)	54m (18)	45m (15)	45m (15)	36m (12)
Attaques	1 morsure ou arme	1 morsure	1 morsure	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure
Dégâts	1d4 ou selon arme	2d4	2d6	1d6/1d6/2d6	2d4/2d4/2d8
No. Apparaissant	1d8 (2d8)	1d6 (2d6)	1d4 (2d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 3	Guerrier 4	Guerrier 4	Guerrier 5	Guerrier 6
Moral	8	8	9	9	10
Type de Trésor	C	C	C	C	C
Intelligence	10	10	10	10	10
Alignement	Chaotique	Chaotique	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en PX	50	125	200	300	500
	Chauve-Souris-Garou*	**Renard-Garou***	**Requin-Garou***	**Phoque-Garou***	**Pourceau Maléfique***
Classe d'Armure	4 (9)	6 (9)	4 (9)	5 (9)	3 (9)
Dés de Vie	3+3* (M)	3+2* (M)	4* (L)	5+2* (M)	9* (L)
Mouvement	18m (6) Vol 54m (18)	54m (18) Nage 27m (9)	54m (18)	54m (18)	54m (18)
Attaques	1 morsure	1 morsure ou arme	1 morsure	1 morsure	1 morsure ou arme
Dégâts	1d4	1d6 ou selon arme	2d6	2d6	2d6 ou arme
No. Apparaissant	2d6 (1d8)	1d6 (2d6)	0 2d6)	0 (2d10)	1d3 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 3	Guerrier 3	Guerrier 4	Guerrier 5	Guerrier 9
Moral	7	8	7	9	10
Type de Trésor	C	C	C	C	C
Intelligence	10	9	9	10	11
Alignement	Chaotique	Neutre	Neutre	Chaotique	Chaotique
Valeur en PX	75	75	125	400	1.600

Type de Monstre : Monstre, Enchanté (Commun).

Les lycanthropes sont des humains qui peuvent se transformer en animaux (ou dans le cas des rats-garous, des animaux qui peuvent se transformer en humains). Ils ne portent normalement pas d'armure, car cela interférerait avec leur forme changeante. N'importe quel lycanthrope peut invoquer 1d2 animaux normaux de son type.
Les ours-garous peuvent invoquer des ours normaux, les loups-garous peuvent invoquer des loups normaux, et ainsi de suite. Les animaux invoqués arrivent après 1d4 rounds.
Certains animaux (comme les chevaux) n'aiment pas l'odeur des lycanthropes et réagissent par la peur.
Si un lycanthrope est touché par la Tue-Loup, il doit réussir un jet de sauvegarde contre poison ou s'enfuir de peur. Le brin de tue-loup doit être balancé ou lancé comme une arme, en utilisant les procédures de combat normales. Un lycanthrope revient à sa forme « normale » lorsqu'il meurt.

Forme Animale : Sous forme animale, un lycanthrope ne peut être blessé que par des armes magiques, des armes en argent, ou des sorts. Le lycanthrope ne parle pas les langues normales, bien qu'il puisse parler avec des animaux normaux de son type.

Forme Humaine : Sous forme humaine, un lycanthrope ressemble souvent un peu à sa forme de garou. Les rats ont le nez plus long, les ours-garous sont poilus, les chauves-souris ont de longs bras, les renards sont sournois et agiles, et ainsi de suite.
Sous cette forme, ils peuvent être attaqués avec des armes normales, et ils peuvent parler toutes les langues connues.

Lycanthropie : La lycanthropie est une maladie. Tout personnage humain qui perd plus de la moitié de ses points de vie en combat contre un lycanthrope en devient un du même type en 2d12 jours. La maladie tue les demi-humains. La cible commence à montrent des signes de la maladie à la moitié de cette période. Cette condition ne peut être guérie que par un Clerc de niveau 11 ou supérieur, contre un prix ou un service approprié. Tout personnage qui devient un lycanthrope devient un PNJ, dirigé par le MD uniquement.

Lycanthropes Communs

Rat-Garou : Les rats-garous sont différents de la plupart des lycanthropes parce que la forme animale est leur forme naturelle, et la forme humaine, la forme garou. Ils sont intelligents, peuvent parler le Commun sous l'une ou l'autre forme, et utiliser n'importe quelle arme. Le rat-garou préfère généralement utiliser la forme d'un rat de taille humaine, mais peut devenir un humain de taille normale.
Les rats-garous sont sournois et tendent des embuscades, surprenant leur cible sur un résultat de 1 à 4 (sur 1d6).
Ils invoquent des rats géants pour les aider au combat. Seule la morsure d'un rat-garou provoque la lycanthropie.

Loup-Garou : Ces créatures sont semi-intelligentes et chassent généralement en meute. Tout groupe de 5 ou plus a un chef avec 30 points de vie, qui attaque comme un monstre de 5 dés de vie, ajoutant + 2 à jets de dégâts. Les loups-garous invoquent des loups normaux pour former de grandes meutes avec eux.

Sanglier-Garou : Les sangliers-garous sont semi-intelligents et féroces. Sous forme humaine, ils ressemblent souvent à des berserkers, et peuvent agir de la même manière en combat (gagnant +2 aux jets d'attaque et combattants jusqu'à la mort). Les sangliers invoquent des sangliers normaux pour les aider au combat. Les sangliers n'ont aucune affinité avec les pourceaux maléfiques.

Tigre-Garou : Ces parents des grands félins agissent comme eux, étant très

curieux mais devenant dangereux lorsqu'ils sont menacés. Ils sont de bons nageurs et des pisteurs silencieux, surprenant souvent leur cible (1-4 sur 1d6). Ils peuvent invoquer n'importe quel type de grand félin qui est dans la région (préférant les tigres).

Ours-Garou : Les ours-garous sont très intelligents, même sous forme animale. Un ours-garou préfère généralement vivre seul ou avec des ours. Il peut être amical seulement si on l'approche pacifiquement.
En combat, les ours-garous peuvent étreindre et infliger 2d8 points de dégâts (en en plus des dégâts normaux) si les deux pattes touchent la même cible en un round. Un ours-garou peut invoquer tout type d'ours dans la région.

Lycanthropes peu communs

Chauve-Souris-Garou : Ces créatures volantes dangereuses sont parfois confondues avec les vampires, changeant d'humain à la forme de chauve-souris à volonté.
En plus d'invoquer des chauves-souris normales et géantes, elles peuvent invoquer 1d4 autres chauves-souris-garous (chacune pouvant invoquer à leur tour d'autres chauves-souris normales ou géantes, mais pas de chauves-souris-garous). Chaque morsure de chauve-souris-garou peut infliger une maladie non magique (au choix du MD), la chance est de 1 sur 6, vérifiée à chaque morsure.

Renard-Garou : Là où les sous-bois denses ralentissent le plus le mouvement, cette créature maintient une vitesse normale. Normalement, il est aussi d'une grande intelligence, et est aussi souvent aussi un Magicien (bien que les sorts ne puissent être lancés que sous forme humaine). Un renard-garou peut aussi charmer (les personnes sous forme humaine, les animaux sous forme de renard) trois fois par jour. Toutefois, cet effet dure au maximum 24 heures.

Requin-Garou : Ce sont des tritons, affligés de lycanthropie, ce qui leur permet de prendre la forme d'un requin mako chaque fois qu'ils le souhaitent tant qu'ils restent dans l'obscurité. À la pleine lune, ils doivent se changer en requin et vont marauder dans les mers. Sous ce changement forcé, ils perdent leur intelligence et deviennent des tueurs assoiffés de sang. La seule différence entre un requin-garou et un requin mako est que les requins-garous sont intelligents et seules les armes magiques ou en argent blessent un requin-garou. Dans les régions insulaires, il y a des rumeurs d'humains qui sont des requins-garous.

Phoque-Garou : Cette créature inhabituelle ne se rencontre que près des côtes des mers froides. Le plus commun est la forme féminine (décrite) qui n'est normalement pas agressive, mais le mâle plus rare peut être assez dangereux (CA 3 ; DV 8*; MV (idem) ; D 2d10 ; Sauvegarde G8 ; ML 11 ; PX 1.200). Un mâle est généralement accompagné de 2d4 femelles.

Pourceau Maléfique : Un pourceau maléfique a la forme d'un énorme porc ou d'un humain bien gras. Bien qu'il puisse changer librement de forme pendant la nuit, il doit garder la même forme tout au long de la journée. Les pourceaux maléfiques préfèrent les bas-fonds des cités humaines, en particulier celles proches des marécages ou forêts. Ils sont carnivores, particulièrement friands de chair humaine, et tendent des embuscades si possibles. Un pourceau maléfique peut lancer *charme-personne* trois fois par jour. Il peut utiliser ce sort sous l'une ou l'autre des formes. Un jet de sauvegarde contre les sorts est autorisé, mais avec un malus de -2 au jet. Un pourceau maléfique a normalement 0-3 (1d4-l) humains sous son contrôle. Ils sont différents des sangliers-garous. Ils sont gras, avec la peau rose et lisse, tandis que les sangliers ont des peaux hérissées et poilues.
Terrain : Variable, mais souvent du type de la forme animale.



Malfera*

Classe d'Armure	3
Dés de Vie	9** (L)
Mouvement	18m (6)
Attaques	2 griffes, morsures + spécial
Dégâts	1d10/1d10/1d6
No. Apparaissant	1 (1d2)
Sauvegarde	Guerrier 13
Moral	11
Type de Trésor	E
Intelligence	10
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	2.300

Type de Monstre : Monstre Planaire, Enchanté (Très Rare).

Une malfera est une créature de la Dimension des Cauchemars, où les mauvais rêves sont créés et lâchés dans l'esprit des personnes endormies. Une malfera n'apparaît qu'à travers les actes d'un puissant Magicien ou Immortel. Sa dimension est considérée comme toxique et mortelle pour l'homme.
La malfera a un grand visage d'éléphant et un tronc court. La tête est surmontée de grandes cornes. De gros crocs dépassent de chaque côté du tronc. La poitrine est une masse de courtes tentacules gluantes. Ses bras longs et musclés se terminent par de grandes pinces. Ses pattes sont palmées et griffues. Elle est couleur de la nuit noire mais a les veines et les yeux rouges.
Au combat, une malfera attaque avec ses pinces et la morsure. Si les deux pinces touchent la même cible, la cible est traîné vers la poitrine de la malfera sur le round suivant. Ensuite, les tentacules piègent automatiquement la cible. Ces tentacules sont recouverts d'un liquide gluant acide et inflige 2d6 points de dégâts chacun round. La cible ne peut être libérée que lorsque le malfera est tué.
De plus, l'haleine d'une malfera est empoisonnée. Chaque fois qu'une morsure touche, la cible doit réussir un jet de sauvegarde contre poison (avec un bonus de +3) ou mourir. Une malfera est immunisée contre l'acide et ne peut être blessé que par des armes magiques.
Outre ses capacités de combat, une malfera peut *détecter l'invisible* et ouvrir toutes les portes comme si elle lançait un sort *d'ouverture*. En raison de sa forte constitution et de sa nature hautement magique, elle a la sauvegarde d'un Guerrier de niveau 13.
Terrain : N'importe lequel ; Dimension des Cauchemars.

Manifestation*

	Apparition*	Ombre*	Vision*
Classe d'Armure	0	0	0
Dés de Vie	10*** (M)	11*** (M)	12*** (M)
Mouvement	54m (18)	36m (12)	0 (voir description)
Attaques	2 griffes	1 dague	2-8 épées
Dégâts	1d6+2/1d6+2	3d4	1d8 chaque
No. Apparaissant	1 (1)	1 (0)	1 (1)
Sauvegarde	Magicien 10	Voleur 11	Clerc 12
Moral	10	9	9
Type de Trésor	(L) N, O	(L,N, V)	L, N, O
Intelligence	11	10	9
Alignement	Chaotique	Chaotique	Chaotique
Valeur en PX	3.250	3.500	3.875

Type de Monstre : Mort-Vivant, Enchanté (Rare).

Liste de contrôle pour le MD :
Attaques : Vue = peur ; Spécial pour chaque
Défenses : Éthérée au début ; jet de sauvegarde contre le renvoi (sorts); arme magique pour les blesser

Les manifestations sont des morts-vivants qui rôdent pratiquement partout. Elles évitent la lumière du soleil, mais ne sont pas perturbées par les sources de lumière magiques. Elles sont immunisées contre tous les sorts de *charme* et ceux basés sur le froid, et ne peuvent être blessées que par des armes magiques.
Chaque manifestation conserve le trésor de ses victimes. L'apparition et l'ombre gardent leurs trésors à proximité de l'endroit où elles sont rencontrées, mais le trésor d'une vision apparaîtra dans la zone si la vision est détruite.

Caractéristiques Communes :

Attaques : vue = terreur ; spéciales pour chacune.
Défenses : éthérée au départ ; jet de sauvegarde contre Renvoi (sorts) ; arme magique nécessaire pour toucher.
Forme Éthérée : Lorsqu'elle est rencontrée, une manifestation est toujours sous sa forme immatérielle et (bien qu'elle puisse être repoussée) ne peut être blessée depuis le Plan primaire. Chaque manifestation dispose d'une forme d'attaque spéciale, indiquée dans sa description, qu'elle utilise immédiatement en temps normal. La manifestation se matérialise ensuite pour combattre physiquement, et sa classe d'armure devient 0.
Terreur : Quiconque voit une manifestation (à moins de 36 m) doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou s'enfuir d'effroi. Les créatures de 3 DV ou moins sont automatiquement affectées (aucun JS) et refuseront de retourner dans la zone où elles ont vu la manifestation. Les autres créatures ne sont pas affectées si elles réussissent leur jet de sauvegarde.
Renvoi : Toutes les manifestations sont résistantes au Renvoi des clercs. Les résultats « D » sont gérés normalement, mais si le résultat est « R », la manifestation a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts ; si elle réussit, l'effet du renvoi se retourne contre le Clerc, qui doit lui aussi réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être paralysé de terreur pour 2 à 12 rounds.

Apparition : Il s'agit d'une créature humanoïde, à l'apparence proche d'un nécrophage mais semi-transparente.
Elle est toujours vue dans une zone dégagée lorsqu'elle est rencontrée, et n'utilise jamais d'arme. La première attaque d'une apparition consiste à créer une brume tourbillonnante semi-transparente, haute de 3 m et d'un rayon de 6 m. Tous ceux qui se trouvent dans la brume doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être hypnotisés, incapables de faire quoi que ce soit d'autre que contempler la brume jusqu'à ce qu'elle disparaisse. Ceux qui demeurent dans la brume tourbillonnante doivent réussir leur jet de sauvegarde à chaque round. La brume dure 12 rounds ou jusqu'à ce que la créature soit détruite ou repoussée. Quand l'effet hypnotique s'estompe, une victime n'a plus besoin de jet de sauvegarde contre la brume. Cette dernière se déplace avec la créature.
Après avoir hypnotisé au moins une cible, l'apparition se matérialise et lacère cette dernière avec ses deux griffes osseuses (bonus de +4 aux jets pour toucher, dégâts 1d6 + 2 par griffe). Une apparition attaque rarement des cibles en mouvement et essaie d'en tuer au moins une par rencontre.
Tout humain ou demi-humain tué par une apparition en deviendra une dans un délai d'une semaine ; le seul moyen d'éviter ce destin est de lancer un sort de *dissipation du mal* sur le corps avant de lancer un *rappel à la vie* (tout cela avant l'expiration de la semaine). Si un *rappel à la vie* est lancé sans *dissipation du mal*, le personnage revient à la vie, sortant apparemment indemne de l'expérience, mais commence à se dématérialiser une semaine plus tard, se transformant en apparition.

Ombre : Similaire à une apparition, cette créature ressemble à un humanoïde, mais porte toujours une dague. Elle surprend ses cibles 90 % du temps, passant en général à travers un mur ou une porte lorsqu'elle est rencontrée. Elle se dirige prestement vers une cible en la menaçant de son arme ; la cible doit réussir un jet de sauvegarde contre rayon mortel ou tomber raide morte d'horreur.
Après cette attaque initiale, l'ombre se matérialise et taillade agressivement toute cible proche avec sa dague. Si elle court un danger sérieux ou si son Moral chute, l'ombre se dématérialise et fuit. Contrairement aux autres manifestations, une ombre habite toujours en intérieur ou des zones souterraines.

Vision : Très différente des autres manifestations, une vision habite toujours une zone spécifique d'une taille maximale de 45 m². La vision est celle de 2 à 8 humanoïdes plutôt qu'un seul, et la plupart possèdent des armes et armures de divers types. Une vision ressemble souvent aux dépouilles d'une bataille féroce sans survivants. C'est en réalité un groupe d'âmes perdues.
Lors de la première rencontre, toutes les âmes se mettent à pleurer et à hurler de douleur. Quiconque entend ce bruit dans un rayon de 27 m doit réussir un jet de sauvegarde contre les

sorts. Tous ceux qui le ratent sont envahis de regrets et de sympathie pour les âmes de la vision ; considérant toute action comme désespérée, ils s'assiéront et pleureront pour les âmes perdues pendant 11 à 20 rounds (1d10 + 10). Ceux qui restent à portée doivent continuer d'effectuer un jet de sauvegarde par round.
Après avoir hurlé pendant 1 à 3 rounds, les créatures de la vision se relèvent (en se matérialisant) et attaquent tout en continuant leurs affreux gémissements. Aucun de ces individus n'a de points de vie ; la vision dans son ensemble a 12 dés de vie, et tout dégât infligé à tous les individus est décompté de ce total.
La vision attaque une fois par manifestation individuelle qu'elle contient, chaque individu attaquant comme un monstre à 12 DV et infligeant 1 à 8 points de dégâts par coup réussi (chacun est habituellement armé d'une épée normale ; le MD pourra équiper autrement les manifestations, utilisant les dégâts appropriés selon le type d'arme. Elles ne manieront cependant ni arme magique ni autre objet magique).
À l'intérieur de leur zone, les individus d'une vision se déplacent à 12 m par round.
Si une vision est repoussée, elle disparaît pendant 1 à 6 heures avant de revenir. Elle ne peut s'éloigner de son emplacement.
Toutes les manifestations individuelles au sein d'une vision sont confinées dans la zone et ne peuvent poursuivre leurs adversaires ni les éviter.

Terrain : Ruines.

Manticore

Classe d'Armure	4
Dés de Vie	6+1* (L)
Mouvement	36m (12) Vol 54m (18)
Attaques	2 griffes, morsures ou 6 épines
Dégâts	1d4/1d4/2d4 ou 1d6 chaque
No. Apparaissant	1d2 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 6
Moral	9
Type de Trésor	D
Intelligence	3
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	650

Type de Monstre : Monstre (Rare).

La manticore est un horrible monstre ayant le corps d'un lion, des ailes de chauve-souris, une queue hérissée de pointes et le visage d'un homme aux grands crocs aiguisés. Sa nourriture favorite est l'homme. Sa queue comporte 24 pointes et peut en tirer 6 à chaque round, même en vol (portées 45/90/180). La créature fait repousser 2 pointes par jour. Les manticores vivent habituellement dans les chaînes de montagnes sauvages. Elles suivent souvent les humains à la trace, et leur tendent une embuscade en attaquant avec leurs pointes quand le groupe s'arrête pour se reposer. Sa nourriture préférée est l'homme. Les manticores chassent fréquemment les humains, leur tendant des embuscades et les attaquant avec les pointes lorsque le groupe s'arrête pour se reposer. Une autre tactique consiste à traquer ses proies comme un grand félin, rampant pour s'approcher d'une cible. Quand cette cible est seule, la manticore la balaie avec sa queue piquante pour la faire tomber au sol. La manticore la dévore ensuite. Moins fréquemment, un groupe de manticores traque et attaque un groupe de cibles.
Terrain : Montagne.
Charge : 3.000 en à pleine vitesse, 6.000 en à la moitié.
Multiplicateur de Barde : x 2.



Méduse

Classe d'Armure	8
Dés de Vie	4** (M)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1 piqure+spécial
Dégâts	1d6 + poison
No. Apparaissant	1d3 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 4
Moral	8
Type de Trésor	(V) F
Intelligence	9
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	175

Type de Monstre : Monstre (Rare). Monstre Planaire (Très Rare).

Une méduse ressemble à une femme humaine avec des serpents vivants en guise de cheveux. La nature des méduses est fortement magique, et la simple vue d'une méduse transforme une créature en pierre à moins que la cible ne réussisse un jet de sauvegarde contre pétrification. Toutefois, cela n'affecte qu'un seul personnage par round, et les personnages peuvent regarder le reflet d'une méduse dans un miroir sans danger. Si une méduse voit son propre reflet, elle doit réussir un jet de sauvegarde contre pétrification ou se pétrifier !
En combat, la méduse effectue un jet d'attaque pour les morsures des serpents, et si elles touchent, la cible doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison (en plus de subir 1d6 points de dégâts) ou mourir en un tour. Une méduse porte souvent une robe avec une capuche pour se déguiser afin de tromper sa cible qui la regardera. Les méduses utilisent occasionnellement des armes.
Quiconque tente d'attaquer une méduse sans la regarder doit soustraire 4 aux jets d'attaque, et les serpents peuvent attaquer avec un bonus de +2 au jet d'attaque. Une méduse gagne également +2 sur tous jets de sauvegarde contre les sorts en raison de sa nature magique.
La plupart des méduses sont mauvaises. Certaines sont des sages qui pourront guider les héros dans leurs quêtes et qui dissimulent leurs visages sous des voiles.
Il existe également des lanceurs de sorts de méduse (voir « Monstres Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre).
Les méduses sont originaires à la fois du Plan Primaire et du Plan Élémentaire de Terre.
Plan de la Terre : Sur le plan de la Terre, une méduse est une vilaine masse tordue de tentacules de 3m de long reliée à un petit corps sphérique grumeleux. Plusieurs yeux au bout de pédoncules oculaires longs de 30cm dépassent également de leur corps et la



bouche a beaucoup de dents. Les tentacules sont utilisés à la fois pour se déplacer (54m (18)) et combattre. La méduse peut attaquer avec 10 tentacules par round et chaque attaque réussie nécessite un jet de sauvegarde contre paralysie (durant 2d4 rounds en cas d'échec). La cible est attirée vers la bouche et mordue subissant 2 à 16 (2d8) points de dégâts par round (pas de jet d'attaque nécessaire pendant que la cible est paralysée).

Statistiques sur le Plan Élémentaire de la Terre :

CA 4, DV 8**, MV 54 (18), NA 1-4, Sauvegarde G4, ML 9, TT(V) F, AL C, PX 1 750.

Terrain : Caverne, Ruines ; Plan de la Terre.

Mek

Classe d'Armure	-4
Dés de Vie	11** à 16** (L)
Mouvement	27m (9)
Attaques	2
Dégâts	1d6x10/1d6x10 + Souffle paralysie
No. Apparaissant	1 (1)
Sauvegarde	Guerrier 36
Moral	12
Type de Trésor	Voir description
Intelligence	-
Alignement	Loyal (si maître) Chaotique (sans)
Valeur en PX selon les DV:	
11**= 2.700	14**= 3.500
12** = 3.000	15** = 3.750
13** = 3.250	16** = 4.050

Type de Monstre : Construction, Enchanté (Très Rare).

Les meks sont d'énormes créations métalliques de 4.50 à 7.50 mètres de hauteur, créé par une race de sorciers insectes depuis longtemps disparue.

Ceux qui ont des maîtres servent généralement de gardiens. Les meks solitaires errent habituellement au hasard, attaquant la plupart des créatures qu'ils rencontrent.

Ils ressemblent à leurs créateurs, avec des traits d'insectes, des abdomens en forme de tonneau et de longues jambes épineuses à double articulation.

Cependant, des meks ressemblant à des lézards géants ou bien d'autres créatures peuvent être rencontrés.

Un mek « normal » attaque en frappant avec ses lourdes pattes et souffle un nuage de gaz paralysant sur un diamètre de 6m autour de lui. Une cible dans le nuage doit réussir un jet de sauvegarde contre le souffle (chaque round) ou être paralysé pendant 1d3 tours.

Les Meks ne sont pas intelligents, mais réagissent aux ordres verbaux simples de leurs maîtres. Une attaque basée sur le froid ralentit un mek à la moitié de sa vitesse, mais ils sont immunisés contre tous les autres sorts sauf *désintégration*.

Terrain : N'importe lequel.

Mégère du Chaos

	Mégère du Chaos	Mégère des Tempêtes*
Classe d'Armure	4	4
Dés de Vie	11**** à 20****** (M)	8*** (M)
Mouvement	45m (15) Nage 15m (5)	36m (12) 45m (15)
Attaques	2 griffes ou 1 sort	1 dague/1 toucher+regard
Dégâts	2d4+poison ou sort	1d6/1 drain d'énergie +spécial
No. Apparaissant	1 (1)	1 (1)
Sauvegarde	Clerc de Niveau = DV	Guerrier 8
Moral	10	10
Type de Trésor	C	G+M
Intelligence	12	12
Alignement	Chaotique	Chaotique
Valeur en PX selon les DV:		2.300
11****= 4.300	16***** = 7.350	
12***** = 5.625	17****** = 8.900	
13***** = 6.100	18****** = 10.225	
14***** = 6.500	19****** = 11.550	
16******= 6.900	20******= 13.175	

Type de Monstre : Mégère du Chaos : Humanoïde (Très Rare). Mégère des Tempêtes : Humanoïde, Enchanté (Très Rare).

Les Mégère du Chaos ont l'apparence de vilaines sorcières humaines, mais sont en fait des monstres. Elles ont la capacité commune de contrôler les morts-vivants comme si elles étaient elles aussi des morts-vivants, bien que ce ne soit pas le cas. Une mégère du Chaos est considérée comme ayant le double de ses dés de vie pour les calculs de contrôle (mégère des Tempêtes comme ayant 16 DV, mégère du Chaos 22-40 DV. Voir la section Seigneurs et Pions morts-vivants plus tard ce chapitre pour davantage de détails sur le contrôle des morts-vivants.) Chaque type de mégère est également immunisée contre toutes les capacités spéciales des morts-vivants (le drain d'énergie, la paralysie, la maladie ou le poison créé par des morts-vivants, etc.).

Mégère du Chaos : Elle a les cheveux noirs et la peau bleue pleine de verrues noires. Elle peut lancer des sorts comme un Clerc (de niveau égal à ses DV), mais utilise rarement ses pouvoirs de guérison (sauf sur elle-même), préférant ceux relatifs à la mort et la destruction. Si une mégère du Chaos ne lance pas de sorts, elle déchire ses adversaires avec ses griffes de fer empoisonnées. Toute cible touchée doit réussir une sauvegarde contre poison avec un malus de -4, ou



mourir. Les mégères du Chaos vivent dans des grottes sombres ou dans des huttes grossières au toit de chaume au fond de sombres forêts.
Elles se protègent avec divers gelées, limons et puddings, et sont toujours accompagnées de 3d6 monstres maléfiques, dont des morts-vivants.

Mégère des Tempêtes : C'est l'une des créatures les plus laides connue, et a des habitudes les plus horribles imaginables. Tous ceux qui la voient ou même l'approchent à moins de 3m doivent réussir immédiatement un jet de sauvegarde contre les sorts avec un malus de -6, ou s'enfuir de peur et de dégoût pendant 1d20+5 rounds. Une mégère des tempêtes ne peut être blessée que par des armes en argent ou magiques. Elle vit principalement dans eaux océaniques peu profondes près des côtes, mais peut s'aventurer sur la terre ferme jusqu'à trois heures d'affilée. Son toucher est à la fois un drain d'énergie d'un niveau (comme un nécrophage), et inflige une maladie (aucun jet de sauvegarde).

Terrain :
Mégère du Chaos : Bois.
Mégère des Tempêtes : Océan (côte).

Métamorphe

Classe d'Armure	5 (ou de forme)
Dés de Vie	3+1** (M)
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 arme ou forme
Dégâts	Selon arme/forme
No. Apparaissant	1d6 (1d20)
Sauvegarde	Magicien 11
Moral	8 ou 10
Type de Trésor	Variable
Intelligence	14
Alignement	N'importe lequel
Valeur en PX	100

Type de Monstre : Humanoïde (Rare).

Les métamorphes ressemblent beaucoup aux humains, mais ont des oreilles pointues et des yeux d'un blanc pur. Ils sont étroitement proches des humains mais, en tant qu'espèce, sont maîtres dans l'art ancien du changement de forme. Ce ne sont pas des lycanthropes, bien qu'ils soient parfois confondus avec eux.
Un métamorphe peut changer de forme jusqu'à 11 fois par jour, mais seulement sous certaines formes. Contrairement à l'effet du sort *polymorphe*, cette forme non magique donne au métamorphe toutes les capacités de la nouvelle forme et même les attaques spéciales sont acquises. Les métamorphes ne peuvent pas prendre de formes géantes ou fantastiques, mais peuvent prendre toutes celles non magiques normales.
Les formes qu'un métamorphe peut utiliser chaque jour sont :

Ver	Insecte	Reptile
Sangsue	Crustacée	Amphibien
Araignée	Mammifère	Poisson
Centipède	Oiseau	

Par exemple, un métamorphe peut se transformer en mammifère une fois par jour. Un jour, il peut choisir de devenir un singe, et le lendemain un loup. Une fois qu'un choix a été utilisé, le métamorphe ne peut plus en changer ce même jour. Un changement de forme dure jusqu'à 1 heure, et le métamorphe peut prendre une forme normale à tout moment. Les métamorphes ont de bonnes relations avec les Elfes, les Petites-Gens et les Druides, mais évitent la plupart des zones civilisées humaines. Ils vivent dans des forteresses semblables à celles des demi-humains, mais avec certaines différences liées à leurs capacités particulières. La plupart sont chaotiques (bien que les neutres et les loyaux existent), mais peu sont véritablement mauvais ou bons. Si dix ou plus sont présents, il y a aussi un chef avec 5 + 2 dés de vie. Tant que le chef est avec le groupe, leur Moral est de 10.
Terrain : Ouvert, Montagne, Bois.

Mille-Pattes Géant

Classe d'Armure	9
Dés de Vie	½ (1-4 PV)
Mouvement	20m (10)
Attaques	1 morsure
Dégâts	Poison
No. Apparaissant	2d4 (1d8)
Sauvegarde	Niveau 0
Moral	7
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	6

Type de Monstre : Basique (Commun).

Un mille-pattes géant est un insecte de 30cm de long avec de nombreuses pattes. Les mille-pattes préfèrent les endroits sombres et humides et se rencontrent souvent dans les donjons ou sur les troncs et les branches d'arbres dans une forêt profonde. Ils n'attaquent généralement pas les voyageurs, sauf ceux qui les dérangent. Ils attaquent en mordant. La morsure ne fait pas de dégâts directs, mais la cible doit réussir un jet de sauvegarde contre poison ou tomber malade pour 10 jours. Les personnages qui ne réussissent pas leur les jets de sauvegarde se déplacent à la moitié de leur vitesse et ne sont plus capables d'accomplir d'autres actions physiques. La morsure est plus efficace contre les très petites créatures, comme les oiseaux et les insectes qu'ils mangent. De telles créatures doivent réussir leur jet de sauvegarde contre poison ou mourir.
Terrain : Caverne, Ruines, Bois.

Minotaure

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	6 (L)
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 frappe/1 morsure Ou 1 arme
Dégâts	1d6/1d6 ou arme +2
No. Apparaissant	1d6 1d8)
Sauvegarde	Guerrier 6
Moral	12
Type de Trésor	C
Intelligence	5
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	275

Type de Monstre : Monstre (Commun).

Un minotaure est une grande créature humanoïde avec la tête, la peau et le tempérament d'un taureau. Il est plus grand que la taille humaine (2.50m environ) et mange les humains. Il attaque toute proie de sa taille ou plus petite et la poursuit tant qu'elle reste en vue.
Les minotaures sont semi-intelligents et certains utilisent des armes, préférant la lance, la massue ou la hache. Lorsqu'ils utilisent des armes, les minotaures gagnent +2 aux jets de dégâts en raison de leur force. Si un minotaure attaque avec une arme, il ne peut ni encorner ni mordre.
Les minotaures vivent généralement dans des tunnels ou des labyrinthes.
Des Minotaures d'intelligence supérieure à la normale peuvent être des lanceurs de sorts, voir « Monstres Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.
Terrain : Caverne, Ruines.



Moisissure Jaune

Classe d'Armure	automatique
Dés de Vie	2* (L)
Mouvement	0
Attaques	Spores
Dégâts	1d6 + spécial
No. Apparaissant	1d8 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	Non applicable
Type de Trésor	Nul
Intelligence	0
Alignement	Neutre
Valeur en PX	25

Type de Monstre : Basique (Commun).

Ce champignon mortel couvre une superficie de 30 mètres carrés (une superficie de 3 x 3 compte comme un monstre, et il pourrait y en avoir plusieurs). La moisissure jaune ne peut être tuée que par le feu : une torche fera l'affaire infligeant 1d4 points de dégâts à chaque round. Elle mange le bois et le cuir mais ne peut pas attaquer le métal ou la pierre. Elle n'attaque pas réellement, mais si on la touche, même avec une torche, il y a 50 % de chance de faire gicler un nuage de spores de 30 centimètres carrés. Quelqu'un pris dans le nuage subit 1d6 points de dégâts et doit faire un jet de sauvegarde contre la mort ou mourir dans les 6 rounds.
Terrain : Caverne, Ruines.

Momie*

Classe d'Armure	3
Dés de Vie	5+1** (M)
Mouvement	18m (6)
Attaques	1 toucher
Dégâts	1d12 + maladie
No. Apparaissant	1d4 (1d12)
Sauvegarde	Guerrier 5
Moral	12
Type de Trésor	D
Intelligence	6
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	575

Type de Monstre : Mort-Vivant, Enchanté (Rare).

Les momies sont des monstres morts-vivants, les dépouilles de nobles préparées et enveloppées dans des bandages, qui se cachent près ruines et des tombeaux abandonnés.
Les momies sont souvent créées comme les gardiens de ces tombes et sont chargées de tuer quiconque fait irruption dans la tombe, même si elles doivent suivre les intrus jusqu'au bout du monde.
Chaque personnage voyant une momie doit réussir un jet de sauvegarde contre paralysie ou être immobilisé, paralysé de peur, jusqu'à ce que la momie soit hors de vue. Le toucher d'une momie provoque des maladies en plus des dégâts (pas de jet de sauvegarde). Cette hideuse pourriture empêche toute guérison magique et ralentit la cicatrisation à 10% du rythme normal. La maladie dure jusqu'à ce qu'elle soit magiquement guérie.
Les momies ne peuvent être endommagées que par des sorts, le feu, ou des armes magiques, qui ne font toutes que la moitié des dégâts habituels. Elles sont immunisées contre les sorts de *sommeil*, *charme* et *paralysie*.
Terrain : Ruines.

Monstre Rouilleur

Classe d'Armure	2
Dés de Vie	5*
Mouvement	40m (20)
Attaques	1
Dégâts	Voir description
No. Apparaissant	1d4 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 3
Moral	7
Type de Trésor	Nul
Intelligence	1
Alignement	Neutre
Valeur en PX	300

Type de Monstre : Monstre (Rare).

Le monstre rouilleur possède le corps d'un tatou avec une longue queue et deux antennes antérieures. Si la créature touche un personnage, tous les métaux non magiques (armure et armes) portés par la cible tomberont en poussière. On peut l'atteindre avec n'importe quel type d'arme, un jet pour toucher réussi indiquant que le corps de la créature est touché. Le monstre rouilleur est attiré par l'odeur du métal. Il se nourrit de la rouille créée lorsqu'il touche le métal. Une armure magique atteinte par ce monstre perd un « + » par contact, mais elle a au départ 10% de chances par « + » de résister complètement aux effets de la rouille.
Exemple : Un bouclier +1 a 10% de chances de résister au monstre rouilleur. Avec un résultat de 11 sur 1d100, le bouclier perd sa magie et au contact suivant, il tombe en poussière de rouille.
Terrain : Caverne, Ruines.

Mouche Voleuse

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	2
Mouvement	30m (14) Vol 60m (30)
Attaques	1 morsure
Dégâts	1d8
No. Apparaissant	1d6 (2d6)
Sauvegarde	Guerrier 1
Moral	8
Type de Trésor	U
Intelligence	0
Alignement	Neutre
Valeur en PX	20

Type de Monstre : Basique (Rare).

La mouche voleuse est un insecte de 1 mètre de long, avec des rayures noires et jaunes sur son abdomen. De loin, elle ressemble à une abeille géante.
C'est un carnivore qui attaquera occasionnellement les aventuriers, cependant, sa nourriture préférée est l'abeille géante. Elle est immunisée à son venin. La mouche voleuse est un prédateur patient. Elle se cachera dans l'obscurité pendant des heures pour



surprendre une proie, généralement sur un résultat de 1-4 sur 1d6. La mouche voleuse peut faire des sauts de 10 mètres et attaquer par sa morsure.
Terrain : Ouvert, Ruines, Bois.

Moujine

Classe d'Armure	4
Dés de Vie	8* (M)
Mouvement	36m (12)
Attaques	2 arme + spécial
Dégâts	1d6 ou selon arme
No. Apparaissant	1d4 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 8
Moral	9
Type de Trésor	E
Intelligence	10
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	1.200

Type de Monstre : Monstre (Très Rare).

Une moujine, sous sa forme naturelle, ressemble à un humain, toutefois elle n'a pas de visage. Là où les yeux, le nez, les oreilles et la bouche devraient se trouver, il n'y a rien, la face est lisse comme un œuf. La moujine peut cependant créer une illusion pour donner à son visage l'apparence désirée. Elle se fait passer le plus souvent pour un humain normal tant qu'elle n'a pas décidé d'attaquer.
La moujine est très forte et peut manier n'importe quelle arme à deux mains (autre qu'une lance, une arme d'hast ou une arbalète) dans une seule main. En combat, elle utilise deux armes, une dans chaque main. Elle a les mêmes chances de toucher avec les deux armes. Une moujine peut également faire apparaître son véritable visage à volonté. Toute créature de 5 dés de vie (niveaux) ou moins qui voit ce visage sans traits s'enfuit automatiquement, terrorisé, pendant 1 à 3 rounds, à trois fois sa vitesse de mouvement normale. Les créatures ayant plus de cinq dés de vie (ou niveaux) doivent réussir un jet de sauvegarde contre les baguettes ou fuir de la même manière.
Une moujine se joint souvent à un groupe d'aventuriers en tant que mercenaire engagé. Elle pourra servir fidèlement pendant une longue période, sans révéler sa véritable identité. Mais si les personnages lui en laissent l'occasion, elle leur dérobe le plus de biens possibles, puis s'enfuit. Les moujines parlent le commun, le langage de leur race et leur langue d'alignement.
Terrain : N'importe lequel où l'on trouve des humains.

Mule

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	2 (L)
Mouvement	36m (18)
Attaques	1 ruade / morsure
Dégâts	1d3 ou 1d4
No. Apparaissant	1d2 (2d12)
Sauvegarde	Niveau 0
Moral	8
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	20

Type de Monstre : Animal Normal (Commun).

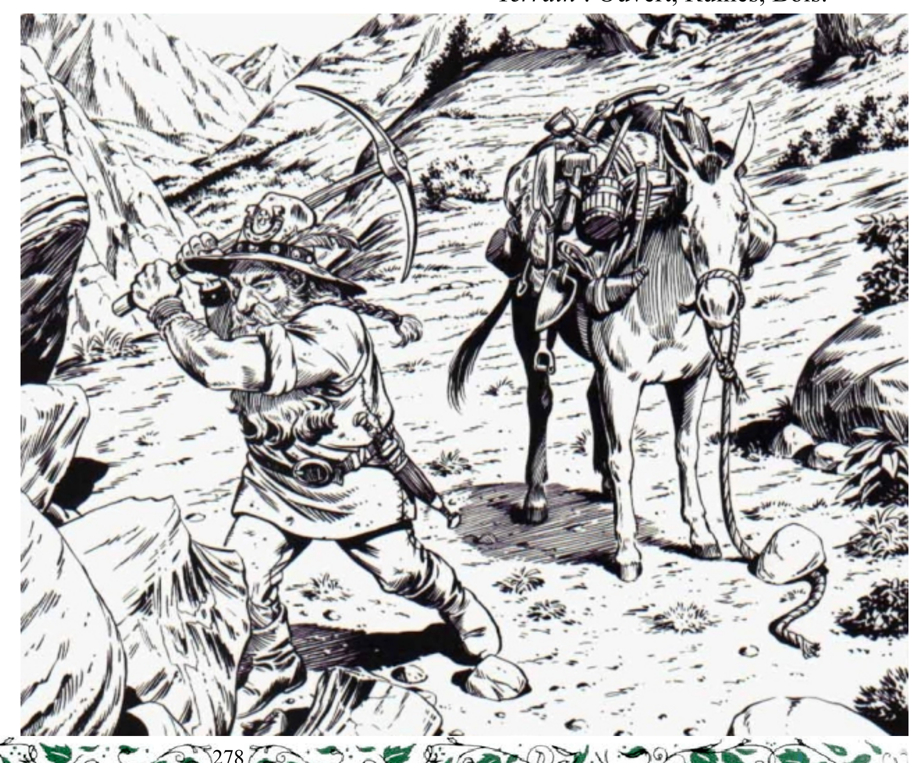
Une mule est un croisement entre un cheval et un âne. Les mules sont têtues, et si elles sont dérangées ou excitées, elles peuvent mordre ou ruer. Les mules ne peuvent pas être dressées à attaquer, mais combattent pour leur propre défense.
Les mules sont très fortes compte tenu de leur nombre de dés de vie, et peuvent porter des charges importantes pour leurs propriétaires. Elles deviennent un peu plus têtues lorsqu'elles sont suffisamment chargées pour se déplacer à la moitié de la vitesse normale. Des mules peuvent être amenées dans les donjons, si le MD l'autorise. Si elle est rencontrée seule dans un donjon, une mule peut appartenir à un groupe de PNJ à proximité.
Terrain : N'importe lequel.
Charge : 3.000 en à pleine vitesse, 6.000 en jusqu'à la moitié.

Musaraigne Géante

Classe d'Armure	4
Dés de Vie	1* (L)
Mouvement	60m (30)
Attaques	2 griffe/morsure
Dégâts	1d6/1d6
No. Apparaissant	1d8 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 1
Moral	10
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	13

Type de Monstre : Animal Géant (Rare).

La musaraigne géante a un pelage brun, avec un long museau. Elle creuse un terrier, grimpe ou saute sur 1,50 mètre. Elle n'est pas affectée par la l'absence de lumière et pousse de petits cris agissant comme un sonar pour distinguer ce qui l'entoure et voit alors clairement sur 20 mètres. Elle évite les endroits ouverts et vit sous terre. Un sort de *silence* l'aveuglera. Si elle ne peut entendre, elle sera plongée dans une confusion totale, sa CA de 8 et un malus de -4 sur ses jets pour toucher.
La musaraigne géante a toujours l'initiative lors du premier round. Ensuite, elle bénéficie d'un +1 à l'initiative. Ses attaques sont si féroces qu'un adversaire de 3 DV (ou 3 niveaux d'expérience) doit réussir un jet de sauvegarde contre Rayon Mortel pour éviter de prendre la fuite, terrorisé.
Terrain : Ouvert, Ruines, Bois.



Mystique

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	4(d6) (M)
Mouvement	45m (15)
Attaques	1 arme ou poing
Dégâts	Arme ou 1d6+1
No. Apparaissant	1d8 (6d8)
Sauvegarde	Guerrier 4
Moral	8 ou 10
Type de Trésor	(V) I, L, M, N, O
Intelligence	12
Alignement	N'importe lequel
Valeur en PX	175

Chef Mystique

Classe d'Armure	3
Dés de Vie	7 (d6) (M)
Mouvement	54m (18)
Attaques	1 arme ou 2 poings
Dégâts	Arme; 1d10/1d10
No. Apparaissant	Voir description
Sauvegarde	Guerrier 6
Moral	10
Type de Trésor	I, L, M, N, O
Intelligence	12
Alignement	N'importe lequel
Valeur en PX	1.650

Type de Monstre : Humain (Rare).

Les mystiques sont des humains qui suivent rigoureusement un mode de vie impliquant une discipline spéciale de méditation, d'étude et d'entraînement physique.

Ils vivent dans des ensembles de bâtiments particuliers appelés cloîtres ou monastères, situés loin des villes et des civilisations. Des PNJ mystiques sont possibles, sinon, ceux rencontrés sont souvent des pèlerins, en mission ou en quête pour leur cloître.

Les mystiques sont généralement loyaux (75 %), bien que d'autres alignements soient représentés. Ils se consacrent tout entier à la discipline mystique. Tous leurs biens matériels sont la propriété du cloître, et prêtés aux mystiques selon leurs besoins.

Les mystiques ne sont surpris que sur un résultat de 1.

Les mystiques ne portent jamais d'armure d'aucune sorte, ni d'objets de protection (anneaux, capes, etc.). Ils peuvent utiliser des potions ou d'autres objets magiques dans certaines situations.

Ils sont entraînés à utiliser de nombreuses armes, mais souvent ne les portent pas, car ils ont de grandes compétences en combat à mains nues. Les mystiques ont les facultés de voleur suivantes : *détection des pièges*, *désamorçage des pièges*, *déplacement silencieux*, *escalade*, et *dissimulation dans l'ombre* (voir table).

Une fois par jour un mystique peut se soigner de 4 points de dégâts (chef, 7) en se concentrant pendant un round.

Facultés	Mystique	Chef
Détection des Pièges	25%	40%
Désamorçage des Pièges	25%	38%
Déplacement Silencieux	35%	48%
Escalade	90%	93%
Dissimulation dans l'ombre	24%	35%

Si plus de 7 mystiques sont présents, il y a aussi un chef avec 7 dés de vie. Le chef augmente le Moral des mystiques à 10. Le chef peut toucher les créatures vulnérables à main nue comme une arme magique +1. Bien qu'un ou plusieurs mystiques puissent rejoindre un groupe si c'est dans l'intérêt de leur ordre, ils peuvent également être embauchés au tarif standard de 50 po par jour et par dé de vie.

Les mystiques sont souvent reconnus par leurs robes ou tout autre vêtement inhabituel, mais un autre signe distinctif est leur salut. En rencontrant une autre créature présumée pacifique, le mystique lève le poing, le couvre de l'autre main, et s'incline légèrement. Cela symbolise le salut (l'arc), d'être prêt à se battre si nécessaire (le poing), mais ayant des intentions pacifiques (le poing couvert).

Terrain : N'importe lequel.

Nain

Classe d'Armure	4
Dés de Vie	1 (P)
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 arme
Dégâts	Selon l'arme
No. Apparaissant	1d6 (5d8)
Sauvegarde	Nain 1
Moral	8 ou 10
Type de Trésor	(Q+S) G
Intelligence	10
Alignement	Loyal ou Neutre
Valeur en PX	10

Type de Monstre : Humanoïde (Commun).

Les nains sont parfois des PNJ. Sinon, ils sont généralement rencontrés dans leur clan, sur le champ de bataille, ou lors d'expéditions minières.

Ils attaquent comme un Guerrier de niveau 1. Pour 20 nains, il y aura un chef (niveau 3-8) qui peut posséder une arme magique. Pour le vérifier, multiplier le niveau du chef par 5. Le résultat est le pourcentage de chance que ce chef possède un objet magique d'une des tables. Lancer les dés séparément pour chaque table secondaire de trésor magique sauf celle de parchemin et celle des Baguette/Bâtonnet/Bâton.

Tant que leur chef est vivant et qu'il se bat avec eux, le Moral des nains est de 10 au lieu de 8. Les nains détestent les gobelins et les attaquent généralement à vue.

Terrain : Colline, Montagne.

Néandertalien (Homme des Cavernes)

Classe d'Armure	8
Dés de Vie	2 (M)
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 arme
Dégâts	Selon l'arme + 1
No. Apparaissant	1d10 (1d4 x 10)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	7
Type de Trésor	C
Intelligence	7
Alignement	Loyal
Valeur en PX	20

Type de Monstre : humanoïde (Rare).

Les néandertaliens (également appelés « hommes des cavernes ») ont des corps trapus avec de gros os et des puissants muscles. Leurs visages ont des traits simiesques, notamment de grands sourcils au-dessus des yeux. Ils vivent en tribus dans des grottes et des cavernes, surtout dans des collines et des montagnes loin des communautés humaines, ou dans des lieux isolés « les mondes perdus ».

Pour attaquer, ils utilisent généralement des lances qu'ils jettent. Ils utilisent des haches de pierre, des gourdins ou des marteaux de pierre au corps à corps. Les chefs néandertaliens sont presque une race à part, beaucoup plus grands que la moyenne. Ils ont 6 dés de vie et mesurent jusqu'à 3 mètres.

Il y a 10 à 40 néandertaliens (ld4 x 10) dans le repaire avec deux chefs, un mâle et une femelle.

Les néandertaliens chassent souvent les ours des cavernes et ont des singes blancs comme animaux de compagnie. Ils sont amicaux envers les nains et les gnomes, mais détestent les gobelins et les kobolds, et attaquent les ogres à vue. Ils sont discrets et évitent les humains, mais ne sont généralement pas hostiles à moins qu'ils ne soient attaqués. Un néandertalien soigné et habillé pourrait passer pour un humain, mais il ne peut pas apprendre à parler le commun correctement.

Il existe des lanceurs de sorts néandertaliens, voir « Monstres Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.

Terrain : Colline, Montagne, Partout (Préhistorique).

Nékrozon

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	7** (L)
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 queue/1 regard
Dégâts	1d6 + regard
No. Apparaissant	0 (1d3)
Sauvegarde	Guerrier 3
Moral	8
Type de Trésor	C
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	1.250

Type de Monstre : Monstre (Très Rare).

Rencontré uniquement dans les zones sauvages (généralement des zones marécageuses), le terrible nékrozon ressemble à un énorme buffle avec une longue queue, un long cou et une tête de sanglier.
La tradition ancienne appelle cette créature un « catoblepas », bien que ce terme ne soit pas d'usage courant.
Le nékrozon attaque avec la pointe osseuse de sa longue queue, qui fait les dégâts indiqués et a également 50 % de chances de renverser et d'étourdir sa cible (un jet de sauvegarde contre paralysie réussi empêche cela) pendant 1d6 rounds.
Le regard du nékrozon est un rayon mortel magique sur 18m. Si son regard croise celui de quelqu'un, ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde contre rayon mortel ou mourir sur le coup. Heureusement, il n'y a qu'une chance sur 4 que le nékrozon lève les yeux lorsqu'il est rencontré. Cette chance est également vérifiée chaque round de combat. Même dans ce cas, il ne peut que regarder qu'une cible par round.
Le nékrozon est immunisé contre les drains d'énergie, les rayons mortels, et tous les sorts et formes d'attaque causant une mort instantanée (notamment *désintégration*).
Terrain : Marécages.

Nécrophage*

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	3* (M)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1
Dégâts	Drain d'énergie
No. Apparaissant	1d6 (1d8)
Sauvegarde	Guerrier 3
Moral	12
Type de Trésor	B
Intelligence	5
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	50

Type de Monstre : Mort-Vivant, Enchanté (Commun).

Le nécrophage est un mort-vivant qui se nourrit de la chair des hommes ou des demi-humains morts. Il ne peut être atteint que par des armes magiques ou recouvertes d'argent. Les nécrophages sont dangereux car ils drainent l'énergie des vivants quand ils les touchent.
Chaque coup porté avec succès fait perdre 1 niveau d'expérience (ou DV) à la cible. Une cible dont tous les niveaux ont été drainés devient un nécrophage à son tour, dans les 4 jours qui suivent sa mort (1d4) et reste sous le contrôle de la créature qui l'a tuée.
Terrain : Terres Arides, Ruines.

Génie des Eaux

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	1* (S)
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 + spécial
Dégâts	1d4 + Charme
No. Apparaissant	0 (2d20)
Sauvegarde	Elfe 1
Moral	6
Type de Trésor	B
Intelligence	13
Alignement	Neutre
Valeur en PX	13

Type de Monstre : Humanoïde (Rare).

Les génies des eaux sont des lutins aquatiques hauts de 90 cm. Ils ressemblent à de jolies femmes miniatures et leur peau est bleu clair, vert ou gris vert. Ils évitent les combats, mais peuvent tenter de charmer un intrus. Dix génies des eaux peuvent lancer ensemble un charme de ce type et, si le jet de sauvegarde échoue, la cible entre dans l'eau et sert les génies pendant un an. Chaque génie des eaux peut lancer un sort de *respiration aquatique* sur son esclave, mais le sort doit être renouvelé chaque jour.
S'ils sont obligés de combattre, les génies des eaux utilisent de petits tridents (traiter comme des épieux) et de petites dagues, et chacun peut invoquer une perche géante pour l'aider.
Les génies des eaux vivent dans rivières et lacs, installant leur repaire au plus profond des eaux.
Terrain : Rivière/Lac.



Nuckalavee

Classe d'Armure	4
Dés de Vie	11*** (L)
Mouvement	36m (12) Nage 108m (36)
Attaques	2 griffes
Dégâts	3d8 + Mort
No. Apparaissant	0 (1)
Sauvegarde	Guerrier 11
Moral	10
Type de Trésor	Nul
Intelligence	9
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	3.500

Type de Monstre : Monstre (Rare).

Le nuckalavee, créature maléfique, ressemble à un centaure à la tête énorme et hideuse. Sa peau est transparente, ce qui rend apparent ses muscles filandreux blancs, ses veines jaunes et son sang noir. Cela lui donne un aspect horrible.
Le nuckalavee est immunisé contre le feu et le poison, et régénère 3 points de vie par round.
Créature amphibie, il ne supporte pas de traverser de l'eau douce qui coule (rivière, ruisseau, etc.). Un nuckalavee irradie la peur sur 15 mètres et chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie chaque round, ou fuir pendant 2d6 rounds. La présence même du monstre décime tout ce qui vit, comme les insectes normaux et les autres petites créatures avec 2 PV ou moins, sur un rayon de 36 mètres.
Toute cible touchée par son attaque de griffe doit réussir un jet de sauvegarde contre rayon mortel ou mourir. Le monstre peut souffler un cône de froid une fois tous les trois rounds, de 36m de long sur 3m de large à la base, infligeant ses points de vie actuels en dégâts. Chaque cible peut faire un jet de sauvegarde contre souffle pour ne subir que la moitié. Le nuckalavee est amical avec tous les morts-vivants. Il peut parler librement avec eux, et les morts-vivants ne l'attaquent pas à moins qu'ils ne soient contrôlés.
Il existe des lanceurs de sorts nuckalavee ; voir « Monstres Lanceur de Sorts » plus loin dans ce chapitre.
Terrain : Lac (pas de rivière), Océan (côtier), Ruines.
Charge : 3.000 en à pleine vitesse ; 6.000 en à la moitié vitesse.

Nuée d'Insectes*

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	2*, 3* ou 4* (L)
Mouvement	9m (3) Vol 18m (6)
Attaques	1 effet de zone
Dégâts	Voir description
No. Apparaissant	1 essaim (1-3)
Sauvegarde	Niveau 0
Moral	11
Type de Trésor	Nul
Intelligence	0
Alignement	Neutre
Valeur en PX	25, 50 ou 125

Type de Monstre : Basique, Enchanté (Rare).

Une nuée d'insectes n'est pas une seule créature, mais plutôt un groupe de petits insectes agissant ensemble. Elle peut être attirée par des odeurs légères ou étranges, ou pour défendre son repaire. Utilisez ces statistiques pour les occasions où un personnage trébuche sur une ruche ou un nid de guêpes, par exemple.
L'essaim peut remplir une zone de 3 x 3 x 9m ou plus. Les insectes sont de taille normale, rampants (fourmis, mille-pattes ou araignées), volants (abeilles ou guêpes), ou des deux (coléoptères ou criquets).
Aucun jet d'attaque n'est effectué pour l'essaim, c'est un « effet de zone » et touche automatiquement.
Toute cible portant une armure dans la zone (et tous les monstres avec CA 5 ou mieux) subit automatiquement 2 points de dégâts par round. Les cibles sans armure (et les monstres avec CA 6 ou pire) subissent 4 points par round.
Toute cible qui sort de l'essaim ou qui écrase les insectes au lieu d'attaquer ou d'effectuer toute autre action, subit seulement 1 point par round.
Pour écraser les insectes, la cible doit utiliser une arme ou une torche et les mains ou les bras n'ont aucun effet.
Si l'essaim est endommagé, il poursuit son attaquant presque sans relâche (Moral 11).
Une cible peut encore s'échapper soit en disparaissant de la vue (invisible, cachée dans un coin, etc.) ou immergée sous l'eau (ce qui tue tous les insectes après un round, au cours duquel les dégâts normaux sont infligés).
Terrain : Tout (sauf l'Arctique).

Odique
Forme de Mort-Vivant ; voir Esprit.

Ogre

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	4+1 (L)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1 gourdin
Dégâts	Arme + 2
No. Apparaissant	1d6 (2d6)
Sauvegarde	Guerrier 4
Moral	10
Type de Trésor	(S x 10) S x100 +C
Intelligence	6
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	125

Type de Monstre : Humanoïde (Commun).

Les ogres sont de grands humanoïdes effrayants mesurant généralement de 2 à 3 mètres de haut. Ils portent des peaux de bêtes et vivent dans des cavernes. Hors de leur repaire, leur groupe transporte 100-600 po dans de grands sacs. Les ogres haïssent les néandertaliens et les attaqueront à vue. Les ogres n'ont pas de tactique de combat spéciale. Lorsqu'ils doivent se battre, ils frappent leur cible avec de gros gourdins jusqu'à ce qu'elle meure ou qu'ils échouent à un test de Moral et s'enfuient. Les ogres d'une intelligence supérieure à la normale peuvent être des lanceurs de sorts ; voir « Monstre Lanceur de Sorts » plus tard dans ce chapitre.
Terrain : Caverne, Désert (n'importe lequel).

Ombre
Forme de Mort-Vivant ; voir Manifestation.



Ombre*

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	2+2* (M)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1
Dégâts	1d4 + spécial
No. Apparaissant	1d8 (1d12)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	12
Type de Trésor	F
Intelligence	4
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	35

Type de Monstre : Monstre, Enchanté (Rare).

Les ombres sont des créatures incorporelles (fantomatiques) et intelligentes. Seules les armes magiques les blessent. Elles ressemblent à des ombres et peuvent changer de forme. Elles sont difficiles à voir et elles surprennent leurs cibles sur un résultat de 1-5 sur 1d6. Si une ombre touche une cible, elle draine un point de Force, en plus des dégâts normaux. Cette faiblesse est passagère et dure 8 tours. Une créature dont la force est réduite à 0 devient une ombre immédiatement. Les ombres ne sont pas affectées par les sorts de *sommeil* ou de *charme*, mais ce ne sont pas des morts-vivants et les Clercs ne peuvent donc pas les renvoyer. Le MD ne devrait utiliser des ombres que si les personnages du groupe possèdent des armes magiques pour se défendre.
Terrain : Ruines, Bois.

Ombre des Ténèbres*

	Rampant Nocturne	Marcheur Nocturne	Aile Nocturne
Classe d'Armure	-4	-6	-8
Dés de Vie	25-30***** (L)	21-26***** (L)	17-20***** (L)
Mouvement	36m (12)	45m (15) Vol 18m (6)	9m (3) Vol 72m (24)
Attaques	2 et voir description	2 et voir description	1 et voir description
Dégâts	2d10/2d4 et voir description	3d10/3d10 et voir description	1d6+6 et voir description
No. Apparaissant	1 (1)	1 (1)	1 (1)
Sauvegarde	Guerrier 25-30 et description	Guerrier 21-26 et description	Guerrier 17-20 et description
Moral	12	12	12
Type de Trésor	N'importe lequel	N'importe lequel	N'importe lequel
Intelligence	19	19	19
Alignement	Chaotique	Chaotique	Chaotique
Valeur en PX	25 DV=18.500 26 DV = 20.000 27 DV = 21.500 28 DV = 23.000 29 DV = 24.500 30 DV = 26.000	21 DV= 12.500 22 DV = 14.000 23 DV = 15.500 24 DV = 17.000 25 DV = 18.500 26 DV = 20.000	17 DV = 7.750 18 DV = 8.875 19 DV = 10.000 20 DV = 11.375

Type de Monstre : Mort-Vivant, Enchanté (Très Rare).

Liste de Contrôle pour le MD :

Détection de la magie, *détection de l'invisible (18m)* ; Sauvegarde contre renvoi ; Gâte toute la nourriture sur 36m ; Toucher empoisonné (malus de -2 aux jet de sauvegarde); Arme +3 pour blesser ; Immunisée contre sorts de niveaux 1 à 5 ; À volonté : *maladie*, *charme-personne*, *nuage toxique* (idem Magicien niveau 21), *confusion*, *ténèbres*, *dissipation de la magie*, *doigt de mort* (idem Clerc niveau 21), *Hâte*, *paralysie*, *invisibilité* (idem Magicien niveau 21), *invocation de mort-vivant inférieur* ; Facultés individuelles.

Type de Monstre : Mort-Vivant, Enchanté (Très Rare).

Ce sont des êtres malfaisants, grands et puissants qui cherchent à répandre la mort. Les ombres des ténèbres sont extrêmement rares, généralement créées ou invoquées dans un but précis par un être plus puissant. Elles sont d'un noir de jais profond, sans aucune autre couleur. Elles n'ont pas d'yeux visibles, se repérant apparemment par magie. Elles peuvent voir l'invisible et les choses cachées aussi facilement que celles normales. Elles sont tous extrêmement intelligentes et sages (scores de 19 en Intelligence et Sagesse).
Les ombres des ténèbres préfèrent l'obscurité. La lumière du jour leur inflige un malus de -4 aux jets d'attaque, mais pas les autres formes de lumière. Ils peuvent entrer et sortir du plan éthéré à volonté, mais ne le font que si sérieusement menacés. La présence d'une ombre des ténèbres à moins de 36m gâte toute nourriture et même les potions magiques (pas de jet de sauvegarde). Cette même présence refroidit l'air sur 36m et cela annule les chances de surprise de l'ombre noire si les cibles en ont déjà rencontré une auparavant. La sensation de froid n'a d'autre effet que de gâter la nourriture et d'alerter les cibles attentives.
Les ombres des ténèbres ne peuvent être blessées que par des armes de + 3 ou plus, des bâtons ou bâtonnets magiques, ou par des sorts de niveau 6 ou plus. Elles sont immunisées contre toute forme d'illusion, toute magie des baguettes, tout poison, *charme*, *paralysie*, les effets de sorts de froid et de pétrification, et tous les effets des attaques non magiques (comme le feu, les rochers, l'huile, etc.). Elles sont un peu vulnérables au souffle de dragon, subissant la moitié des dégâts à moins que leur jet de sauvegarde soit réussi (subissant seulement 1/4 des dégâts).
Toutes les ombres des ténèbres peuvent utiliser les sorts suivants à volonté (un par round) comme pouvoir : *charme-personne*, *invisibilité*, *hâte*, *confusion et nuage toxique* (comme un Magicien de niveau 21), *ténèbres*, *paralysie*, *maladie*, *dissipation de la magie*, et *doigt de mort* (comme un Clerc de niveau 21). Les effets de ces pouvoirs sont tous identiques aux effets des sorts de mêmes noms, mais sont produits par une brève concentration uniquement, ne nécessitant pas les mots ou gestes de lancement de sort habituel, et peut se produire dans un silence total.
De plus, toutes les ombres des ténèbres peuvent *détecter la magie* à volonté, et peuvent lire toutes les langues et les écritures magiques. Si elle utilise l'un de ses pouvoirs magiques, l'ombre des ténèbres ne peut pas attaquer physiquement pendant ce round.
Une ombre des ténèbres peut aussi invoquer d'autres morts-vivants une fois toutes les quatre heures, et le fait souvent avant attaquer elle-même sa cible. Lancer 1d6 pour déterminer les morts-vivants répondant à l'invocation :
1-3 Manifestation (ombre)
4-5 Entité (fantôme chaotique)
6 Esprit (main druj)
Si la tentative d'un Clerc de renvoyer une ombre des ténèbres réussit, le monstre peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter l'effet. Si le jet de sauvegarde réussit, la tentative de renvoi est ignorée et n'a aucun effet, mais n'est pas compté comme un échec, et le Clerc peut réitérer la tentative s'il le souhaite. De plus, le monstre peut faire un autre jet de sauvegarde pour tout résultat « D » qu'il n'a pas réussi à éviter, et en cas de succès, il est à seulement renvoyé.
Une ombre des ténèbres a d'autres capacités supplémentaires. Au corps à corps, le contact d'une ombre des ténèbres est un poison mortel, nécessitant un jet de sauvegarde contre le poison avec un malus de - 2 (en plus des dégâts).
Les ombres des ténèbres sont toujours en possession d'un trésor de grande valeur, qu'elles ont avalé. Elles méprisent les pièces de monnaie, ne transportant que des pierres précieuses, des bijoux, et des trésors magiques. Elles collectionnent les trésors de leurs cibles après chaque combat.

Rampant Nocturne : Il ressemble à un ver d'environ 30m de long et 3-4.5m de large, de couleur noire. S'il

s'approche de sa cible, en creusant un tunnel à travers la roche, il surprend 50 % du temps (sauf si les cibles ont rencontré une ombre des ténèbres avant, reconnaissant l'approche de la créature). Un rampant nocturne avale sa cible sur un jet d'attaque de 19 ou 20. Une cible avalée perd 1 niveau par round, à cause du drain d'énergie (pas de jet de sauvegarde, cependant, cela n'affecte pas les cibles protégées par un effet de Protection contre le Mal). Les morsures normales infligent 2d10 points de dégâts (plus le jet de sauvegarde habituel contre le poison). Son redouté dard de queue inflige 2d4 points de dégâts, nécessite l'habituel jet de sauvegarde contre le poison, et a également un 1 chance sur 8 de tuer la cible immédiatement (pas jet de sauvegarde, aucun ajustement ; lancer 1d8, et sur un 1 la cible est morte).
Un rampant nocturne a la capacité de magiquement rétrécir un adversaire à moins de 18m, une fois par round. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter l'effet et si elle échoue, elle rétrécit à 30cm et le rampant nocturne gagne par la suite un bonus de +4 à son jet d'attaque contre elle (avalant de plus sur un jet d'attaque de 15 ou plus). L'effet de rétrécissement est permanent jusqu'à ce qu'il soit dissipé.

Marcheur Nocturne : Il ressemble à un géant, mais de couleur noir de jais, ne transportant aucun objet, et mesurant 6m de haut. Il attaque avec deux fois par round et ces coups terribles infligent 3d10 points de dégâts chacun, et chaque coup est poison mortel, comme toutes les ombres des ténèbres. Chaque coup a 50 % de chances d'écraser le bouclier ou l'armure de la cible. Appliquer cet effet aux boucliers d'abord, et réduire les chances de 10 % par "+" magique. Par exemple, un bouclier avec + 5 ou plus ne peut pas être détruit de cette façon, un bouclier + 4 a 10% de chance d'être détruit, etc. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé et les armes ne sont pas affectées à moins que le monstre ne les cible spécifiquement. La créature peut, cependant, détruire automatiquement tout objet ou arme magique qu'il a saisi (d'un adversaire tombé au sol, par exemple), par écrasement.
Un marcheur nocturne a la capacité de regarder un adversaire par round, à une distance de 18m. La cible peut faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter le regard et si elle échoue, elle est maudite, souffrant d'un malus de -4 aux jets d'attaque et de sauvegarde jusqu'à ce que la malédiction soit levée. (Un sort de *Dissipation du Mal* annule la malédiction, mais un sort de *Désenvoutement* ne fonctionne que s'il est lancé par un lanceur de niveau 25 ou plus.)

Aile Nocturne : Elle ressemble à une gigantesque chauve-souris, de couleur noire unie, d'une envergure de 15 mètres. Sa première attaque est normalement un piquée, et sa grande vitesse lui donne 90% de chance de surprendre ses cibles (sauf si elles ont l'expérience des ombres des ténèbres). Toute cible touchée par une aile nocturne doit faire un jet de sauvegarde contre sorts. Si elle échoue, la cible se transforme en chauve-souris géante (voir le sort de magicien *métamorphose*).
Quelqu'un transformé en chauve-souris devient son serviteur (comme l'effet de *charme*) jusqu'à ce que l'effet soit dissipé.
Une aile nocturne peut aussi tenter de s'attaquer aux objets de la cible. Ce sera souvent le cas si la cible la blesse, ou si les défenses de la cible sont trop élevées pour que l'aile nocturne la touche en attaquant normalement. Cette attaque nécessite un jet d'attaque normal mais avec un bonus de +4. Si c'est une réussite, l'objet est touché. L'effet d'une telle attaque draine un « + » de magie de l'objet. Cela n'a aucun effet sur les objets non-magiques. Elle cible le plus souvent un bouclier ou l'arme en main. Les « + » volés peuvent être restaurés par un sort de *dissipation du mal* lancé sur l'objet affecté, ou par un sort de désenvoutement d'un lanceur de sorts de niveau 25 ou supérieur.
Terrain : N'importe lequel.



Ondine*

Classe d'Armure	4
Dés de Vie	8*** (L)
Mouvement	27m (9) Nage 72m (24)
Attaques	1 poing ou enroulement
Dégâts	2d8 ou 1d10
No. Apparaissant	1 (1)
Sauvegarde	Guerrier 16
Moral	9
Type de Trésor	Nul
Intelligence	10
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	2.300

Type de Monstre : Monstre Planaire, Enchanté (Très Rare).

L'ondine est une créature intelligente constituée d'eau. Elle est rare même sur le Plan élémentaire de l'eau, son plan d'origine, et pratiquement jamais rencontrée sur le Plan Primaire. Les ondines se comportent de façon chaotique comme les djinns, mais sont pétris de bonnes intentions et méprisent le mal.
Sur son plan d'origine, une ondine a normalement la forme d'un serpent transparent aux contours indistincts. Elle change aisément de forme, utilisant parfois une enveloppe munie de nombreux tentacules pour manier les objets. Une fois par tour, elle peut nager à grande vitesse sous la forme d'une spire tournant sur elle-même, se déplaçant à 144 m (48 m) par round pendant 10 rounds.
Elles sont immunisées contre le poison, les armes normales, tous les sorts des niveaux 1 et2, et toutes les attaques à base de feu. Une ondine peut *détecter l'invisible* à volonté et utiliser *détection de la magie*, *toile d'araignée*, *dissipation de la magie*, *tempête/mur de glace* et *transmutation du feu en glace* 3 fois par jour (Magicien 9). La toile d'une ondine est faite de fils de glace. Cependant, les flammes ne font que fondre la toile, plutôt que de la brûler, ce qui n'inflige aucun dégât aux cibles prises au piège.
Une ondine peut attaquer avec une extension en forme de bras 1fois par round. Si le coup porte, l'ondine peut s'enrouler autour de l'adversaire, l'écrasant pour 1d10 points de dégâts par round. Une ondine peut s'enrouler autour de toute créature de la taille d'un géant ou moins, et la cible ne peut se déplacer, attaquer ni se concentrer.
Sur le Plan Primaire, une ondine apparaît identique à un élémentaire de l'eau. Sous l'eau, elle est invisible et régénère les dégâts subis au rythme de 3 points par round. Mais une fois hors de l'eau, elle ne se régénère pas et

subit au contraire 1 point de dégâts par round, parce qu'elle se dessèche. Une ondine n'est pas aussi limitée qu'un élémentaire. Elle n'est pas bloquée par un effet de *protection contre le mal*, ni obligée de rester à moins de 18 m de l'eau.
Les ondines vivent loin des domaines des élémentaires de l'eau, mais leur rendent occasionnellement visite. Leurs ennemis sont les hydrax et les hordes, et elles craignent les créatures et attaques de type air.
Terrain : Plan Élémentaire de l'Eau.

Orc

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	1 (M)
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 arme
Dégâts	Selon l'arme
No. Apparaissant	2d4 (1d6 x 10)
Sauvegarde	Guerrier 1
Moral	8 ou 6
Type de Trésor	(P) D
Intelligence	7
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	10

Type de Monstre : Humanoïde (Commun).

L'orc est une créature humanoïde laide, mélange d'homme et d'animal. Les orcs sont omnivores et nocturnes, et préfèrent vivre sous terre. Quand ils se battent en plein jour, ils sont pénalisés de -1 au combat. Les orcs ont un tempérament très violent et exècrent les autres formes de vie. Un membre de chaque groupe d'orques en est le chef, avec 8 points de vie, et +1 aux dégâts. Si le chef est tué, le Moral des autres orcs passe de 8 à 6. Les orcs craignent tout ce qui est plus grand et plus fort qu'eux, mais leurs chefs peuvent les contraindre à se battre.
Les orcs servent souvent d'armées aux chefs Chaotiques (humains ou monstres). Ils préfèrent l'épée, l l'hallebarde, la hache et la massue pour combattre. Ils ne se serviront pas d'armes mécaniques comme les catapultes, et seuls leurs chefs savent comment les faire fonctionner.
Il y a beaucoup de tribus d'orcs. Chacune d'elles dispose d'autant de femelles que de mâles, et d'une moyenne de 2 enfants (« chiots ») par mâle. Le chef de la tribu a 15 points de vie et attaque comme un monstre de 4 DV, avec +2 aux dégâts. Pour chaque groupe de 20 orcs dans une tribu, il pourrait y avoir un ogre avec eux (1 chance sur 6). Il y a aussi 1 chance sur 10 qu'un troll vive dans le repaire des orcs.
Terrain : Désert (n'importe lequel).

Ours

	Noir	Grizzly
Classe d'Armure	6	8
Dés de Vie	4 (L)	5 (L)
Mouvement	36m (12)	36m (12)
Attaques	2 griffes/ 1 morsure	2 griffes/ 1 morsure
Dégâts	1d3/1d3:1D6	1d8/1d8/1d10
No. Apparaissant	1d4 (1d4)	1 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 2	Guerrier 4
Moral	7	10
Type de Trésor	U	U
Intelligence	2	2
Alignement	Neutre	Neutre
Valeur en PX	75	175
	Polaire	**Des Cavernes**
Classe d'Armure	6	5
Dés de Vie	6 (L)	7 (L)
Mouvement	36m (12)	36m (12)
Attaques	2 griffes/1 morsure	2 griffes/1 morsure
Dégâts	1d6/1d6/1d10	2d4/2d4/2d6
No. Apparaissant	1 (1d2)	1-2 (1d2)
Sauvegarde	Guerrier 3	Guerrier 4
Moral	8	9
Type de Trésor	U	V
Intelligence	2	2
Alignement	Neutre	Neutre
Valeur en PX	275	450

Type de Monstre : Noir, Grizzly : Animal Normal (Commun). Ours polaire : Animal Normal (Rare). Ours des Cavernes : Animal Préhistorique (Très Rare).

Les ours sont bien connus des aventuriers. Si un ours touche une cible avec les deux griffes en un round, il l'enserre avec ses pattes et lui inflige 2d8 points de dégâts supplémentaires dans ce même round.

Ours Noir : Les ours noirs ont une fourrure noire et mesure environ 2 mètres de haut. Ils sont des omnivores mais préfèrent les racines et baies. Un ours noir n'attaque pas à moins qu'il soit acculé et ne puisse s'échapper. Les ours noirs adultes se battent jusqu'à la mort pour protéger leurs petits. Ils sont connus pour fouiller les campements, à la recherche de nourriture. Ils sont surtout friands de friandises telles que le poisson frais et les sucreries.

Grizzly : Les grizzlis ont une fourrure brune à pointes argentées ou brune rougeâtre et mesure environ 2.70 mètres. Ils sont friands de viande et sont plus susceptibles d'attaquer que les ours noirs. Les grizzlis se rencontrent sous la plupart des climats, mais sont plus fréquents dans les montagnes et les forêts.

Ours Polaire : Les ours polaires ont une fourrure blanche et mesure environ 3 mètres de haut. Ils vivent dans des régions froides. Ils mangent généralement du poisson, mais attaquent souvent les aventuriers. Ces énormes ours sont de bons nageurs, et leurs pattes larges leur permettent de courir sur la neige sans s'enfoncer.

Ours des Cavernes : Ces énormes ours mesure 4.50m de haut. Ils ne voient pas bien mais chassent très bien à l'odeur. S'ils ont faim, ils suivent une odeur de sang jusqu'à ce qu'ils soient rassasiés. Ils préfèrent la viande rouge fraîchement tuée et vivent dans des grottes, le plus souvent dans des milieux préhistoriques ou très isolés de régions montagneuses où la civilisation humaine n'a pas pénétré.
Terrain : Colline, Montagne, Bois. (Ours des cavernes : Idem, mais préhistorique.)

Ours-Hibou

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	5 (L)
Mouvement	36m (12)
Attaques	2 griffes/1 morsure
Dégâts	1d8/1d8/1d8
No. Apparaissant	1d4 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 3
Moral	9
Type de Trésor	C
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	175

Type de Monstre : Monstre (Commun).

L'ours-hibou est une grande créature ressemblant à un ours avec une tête de hibou géant. Il atteint 2,40 mètres de haut et pèse l'équivalent de 15.000 po.

Si les deux pattes de la créature atteignent la proie lors du même round, l'ours-hibou tentera de l'étouffer en la serrant contre lui, infligeant ainsi 2d8 points de dégâts supplémentaires. Les ours-hiboux ont un tempérament violent et irritable. Ils ont souvent faim, avec une certaine préférence pour la viande. Ils vivent sous terre ou dans d'épaisses forêts.
Terrain : Caverne, Bois.

Pacha*

Voir Djinn, Supérieur.

Petite-Gens

Classe d'Armure	7 (5; description)
Dés de Vie	1-1 (P)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1 arme
Dégâts	Selon l'arme
No. Apparaissant	3d6 (5d8)
Sauvegarde	Petites-Gens 1
Moral	8 ou 10
Type de Trésor	(P+S) B
Intelligence	11
Alignement	Loyal
Valeur en PX	5

Type de Monstre : Demi-humain (Commun).

Les Petites-Gens peuvent également se rencontrer en tant que PNJ. Sinon, on les rencontre généralement près de leurs colonies. Ils attaquent comme des guerriers de premier niveau, et reçoivent un bonus d'attaque de +1 lors de l'utilisation d'une arme à projectile.
Les Petites-Gens obtiennent un bonus de +2 à la classe d'armure lorsqu'ils combattent des ennemis plus grands qu'un homme.
Ils sont doués pour se cacher, et disparaissent si bien dans les bois ou les buissons qu'il n'y a que 10 % de chances que quelqu'un qui les recherche, réussisse.
Pour 10 Petites-Gens, il y a être un chef (niveau 2).
Tant que leur chef est vivant et combat avec eux, leur Moral est de 10 plutôt que 8. Ils vivent dans de petits villages de 30 à 300 habitants.
Chaque Comté, une région de plusieurs domaines, ainsi que les villages, a un shérif (niveau 2-7) à sa tête et une milice de village composée de 5 à 20 gardes de 2 dés de vie.
Le type de trésor B est trouvé uniquement si les Petites-Gens sont rencontrés dans la Nature Sauvage.
Terrain : Colline, Ouvert.

Pégase

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	2+2 (L)
Mouvement	72m (24) 144m (58)
Attaques	2 sabots
Dégâts	1d6/1d6
No. Apparaissant	0 (1d12)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	8
Type de Trésor	Nul
Intelligence	4
Alignement	Loyal
Valeur en PX	25

Type de Monstre : Monstre (Rare)

Ces chevaux volants semi-intelligents sont sauvages et timides. Ils ne peuvent être domestiqués, mais serviront des personnages loyaux (uniquement) s'ils sont capturés et dressés lorsqu'ils sont jeunes. Les pégases sont les ennemis naturels des hippogriffes.
Terrain : Collines, Montagnes, Ouvert.
Charge : 3.000 en à pleine vitesse ; 6.000 en à la moitié.

Phénix*

Petit*	
Classe d'Armure	2
Dés de Vie	9***** (M)
Mouvement	27m (9) 108m (36)
Attaques	2 griffes/1 morsure
Dégâts	1d6/1d6/2d6
No. Apparaissant	0 (1d2)
Sauvegarde	Guerrier 10
Moral	9
Type de Trésor	V
Intelligence	6
Alignement	Neutre
Valeur en PX	4.400
Grand*	
Classe d'Armure	-2
Dés de Vie	18***** (L)
Mouvement	45m (15) 135m (45)
Attaques	2 griffes/1 morsure
Dégâts	2d6/2d6/4d6
No. Apparaissant	0 (1d2)
Sauvegarde	Guerrier 20
Moral	10
Type de Trésor	V x 2
Intelligence	6
Alignement	Neutre
Valeur en PX	8.875

Type de Monstre : Monstre Planaire, Enchanté (Très Rare).

Le phénix est originaire du plan élémentaire de feu, et a l'apparence d'un grand aigle rouge-orange entouré de flammes intenses. Le rencontrer sur le Plan Primaire est assez rare, mais il supporte n'importe quel climat et n'est jamais retrouvé sous terre. Il n'est jamais hostile à moins qu'on ne l'attaque.
Le phénix est immunisé contre toutes les formes de feu, toutes sorts de *charme* et *d'immobilisation*, et aux armes enchantées de moins de +3.
En combat, un phénix attaque avec ses griffes et son bec. Tous les adversaires pris dans ses flammes subissent des dégâts de feu par round, quelles que soient les protections (la flamme du phénix est différente de tous les autres types de feu).
Quand un phénix est tué ou détruit, il disparaît dans une explosion de feu d'un rayon de 6 mètres (comme une *boule de feu*). Toute cible dans le rayon peut faire un jet de sauvegarde contre souffle pour ne subir que la moitié des dégâts, mais encore une fois, les protections contre le feu ne s'appliquent pas.
Le phénix renaît de ses cendres 1 tour plus tard, intact, complètement guéri, et fuira immédiatement ses agresseurs. Sauf par un *souhait*, il n'y a aucun moyen connu de détruire définitivement un phénix, et sa méthode de reproduction est inconnue.

Petit Phénix : Cette créature a une envergure de 3 mètres et mesure 1.5 mètres de haut. Il irradie du feu sur un rayon de 3 mètres, infligeant 3d6 points par round. Son explosion inflige 1d10 x 5 points de dégâts. Ses attaques avec ses serres infligent 1d6 points de dégâts chacune et celle avec son 2d6.
Grand Phénix : Cette créature a une envergure de 8 mètres et mesure 3 mètres de haut. Il irradie du feu sur un rayon de 6 mètres, infligeant 6d6 points par round. Son explosion inflige 1d10 x 10 points de dégâts. Les dégâts de ses serres sont de 2d6 points chacune ; ceux de son bec sont 4d6.

Les plumes de phénix peuvent être utilisées pour fabriquer une *potion de phénix de résistance au feu*, qui confère une totale immunité au feu normal et magique, réduit les dégâts causés par les souffles de type feu de moitié (jet de sauvegarde pour un quart), et agit comme une *potion de résistance au feu* contre celui du phénix. Une plume peut être récupérée à chaque fois qu'un phénix est tué. Trois plumes d'un petit phénix (d'une valeur de 10.000 po chacune) sont nécessaires pour une potion, ou une d'un grand phénix (d'une valeur de 25.000 po).
Terrain : N'importe lequel ; Plan de Feu.

Pixie

Classe d'Armure	3
Dés de Vie	1*** (S)
Mouvement	27m (9) 54m (18)
Attaques	1 dague
Dégâts	1d4
No. Apparaissant	2d4 (1d4 x 10)
Sauvegarde	Elfe 1
Moral	7
Type de Trésor	R+S
Intelligence	14
Alignement	Neutre
Valeur en PX	19

Type de Monstre : Humanoïde (Rare).

Les pixies sont de petites créatures humanoïdes dotées d'ailes d'insectes. Ce sont de lointains cousins des elfes, ne mesurant que 30 à 60 cm de haut. Ils sont invisibles à moins qu'ils ne désirent être vus (ou bien qu'ils ne soient détectés par des moyens magiques). Contrairement au sort d'Invisibilité, ils peuvent attaquer et rester invisibles, gagnant à chaque fois l'effet de surprise. Ils ne peuvent pas être attaqués lors du premier round de combat, et lors des rounds suivants leurs assaillants seront pénalisés d'un -4 pour toucher. Leurs fragiles ailes d'insectes peuvent seulement les maintenir dans les airs pendant 3 tours. Ils devront se reposer après cette période. Il peut y avoir des lanceurs de sorts pixies ; voir « Monstre lanceurs de sorts » plus loin dans ce chapitre.
Terrain : Bois.

Plasme *

Normal*

Classe d'Armure	0
Dés de Vie	6* (M)
Mouvement	36m (12)
Attaques	2 griffes
Dégâts	2d6/2d6
No. Apparaissant	0 (1d10
Sauvegarde	Guerrier 6
Moral	9
Type de Trésor	Spécial
Intelligence	8
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	500

Géant*

Classe d'Armure	-4
Dés de Vie	12* (L)
Mouvement	36m (12)
Attaques	2 griffes
Dégâts	3d6/3d6
No. Apparaissant	0 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 12
Moral	8
Type de Trésor	Spécial
Intelligence	8
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	2.125

Type de Monstre : Monstre Planaire, Enchanté (Rare).

Un plasme ressemble à un squelette de taille humaine ou géante, constitué de matière élémentaire.
Il existe quatre types de plasmes, un de chaque élément. Le plasme est fait d'un mélange de matériau élémentaire et d'ectoplasme (éther solide). Il ne peut exister sans dommage sur aucun autre plan que le Plan éthéré, et se rencontre parfois à l'intérieur d'un trou de ver.
Sur tout autre plan que l'Éther, un plasme perd automatiquement 1 dé de vie par round du fait de l'absorption d'énergie, et disparaît une fois mort.
Un plasme se nourrit de son élément, et régénère ce faisant les dégâts subis au rythme de 1 point par round.
Toute attaque magique basée sur son élément lui fera gagner des dés de vie et points de vie.
Par exemple, une *boule de feu* lancée sur un plasme de feu par un magicien de niveau 9 lui fera immédiatement gagner 9 dés de vie supplémentaires (9-72 PV).
Les plasmes sont immunisés contre le poison et les armes normales, et ne sont que légèrement blessés par les armes magiques.
Chaque coup réussi d'une arme magique ne lui inflige que ses dégâts magiques (« + »), en ignorant les dégâts normaux de l'arme et les bonus de Force.
Par exemple, une épée +4 infligerait 4 points de dégâts à un plasme. La créature ne peut être blessée que par les armes magiques (comme indiqué ci-dessus) et par les formes d'attaques basées sur la dominance élémentaire.
Une fois par tour, un plasme peut « dépenser » 10 de ses points de vie pour créer un nuage acide basé sur son élément : une sphère de 9 m de diamètre infligeant 20 points de dégâts à tous ceux qui s'y trouvent (sauf le plasme).
Chaque cible a droit à un jet de sauvegarde contre le souffle de dragon pour subir la moitié des dégâts. Le nuage dure 1 à 6 rounds.
Un plasme réserve normalement cette forme d'attaque pour l'utiliser lorsqu'il prend la fuite.

Terrain : plan éthéré, trous de ver (uniquement).

Plésiosaure

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	16 (L)
Mouvement	45m (15)
Attaques	1 morsure
Dégâts	4d6
No. Apparaissant	0 (1d3)
Sauvegarde	Guerrier 8
Moral	9
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	1.850

Type de Monstre : Animal Préhistorique (Rare).

Ce dinosaure lacustre ou marin a un corps massif avec deux jeux de nageoires (antérieures et postérieures) et un long cou. Il mesure à environ 9 à 18 mètres de long, dont environ la moitié est son cou. Les plésiosaures plongent pour chasser les poissons et les calmars, mais passent en fait la plupart de leur temps en surface. Ils sont agressifs et peuvent renverser un petit navire et faisant basculer ses marins et passagers par-dessus bord, attirant d'autres plésiosaures et créatures marines.
Terrain : Océan/Mer.

Poisson Diabolique*

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	1 ou plus (L)
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 queue/1 morsure
Dégâts	1/1(1d4/1d6 +sort)
No. Apparaissant	20 (1d6 x 20)
Sauvegarde	Clerc Niveau=DV
Moral	8
Type de Trésor	A x 2 + F pour 20
Intelligence	9
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	Voir description

Type de Monstre : Monstre, Enchanté (Rare).

Le poisson diabolique est une race de prêtres chaotiques aquatiques ressemblant physiquement aux raies Manta (voir Raie Manta).
Hors de leur repaire, on les rencontre toujours en groupes de 20 individus ou plus. Ce groupe standard est décrit dans la table *Groupe de Poissons Diaboliques Errants*.
Il existe aussi d'autres types de chefs (dans le repaire, par exemple) et sont décrits dans la table *Chefs Poissons Diaboliques* .
La queue et la morsure d'un poisson diabolique normal de 1-4 DV infligent chacune 1 point de dégâts.
Néanmoins, ceux de 5 DV ou plus ont les capacités des vampires également (voir Vampire).

Groupe de Poissons Diaboliques Errants

			Sorts Cléricaux par Niveau						
Nombre	**DV**	**Niveau**	1	2	3	4	5	6	PX
15 acolytes	1	1	1	-	-	-	-	-	10
1 prêtre	2*	3	2	-	-	-	-	-	25
1 curé	3*	5	2	2	-	-	-	-	50
1 abbé	4**	7	3	2	2	-	-	-	175
1 patriarche	5****	9	3	3	3	2	-	-	675
1 Matriarche	6*****	12	4	4	4	3	2	1	1.400
									Groupe entier : 3.000

(Les astérisques à côté des dés de vie représentent ce qui suit : un astérisque pour deux niveaux disponibles (arrondi à l'inférieur), un pour l'immunité aux armes normales et un pour les capacités vampiriques.)

Chefs Poissons Diaboliques

			Sorts Cléricaux par Niveau						
Nom	**DV**	**Niveau**	1	2	3	4	5	6	PX
Adepte	1+3*	2	1	-	-	-	-	-	19
Vicaire	2+3*	4	2	1	-	-	-	-	35
Ancien	3+3*	6	2	2	1	-	-	-	100
Lama	4+3*	8	3	3	2	2	-	-	275
Patriarche	5+3*****	10	4	4	3	2	1	-	1.100

Ces poissons diaboliques infligent plus de dégâts (1d4/ld6) et un double drain d'énergie à la cible touchée. Ils ne peuvent être blessés que par des armes magiques ou en argent (ou objets sacrés, comme les vampires), mais peuvent être renvoyés par un Clerc, comme des vampires classiques. Ils peuvent charmer et se régénérer comme des vampires classiques, mais ne peuvent pas changer de forme.
Les matriarches poissons diaboliques peuvent avoir le niveau 10 à 16 d'un lanceur de sorts. Toutes ont 6 dés de vie, avec un astérisque pour chaque tranche de deux niveaux de sorts utilisés, plus un astérisque pour l'immunité aux armes normales et un autre pour les capacités vampiriques. Elles ne peuvent pas lancer de sorts de septième niveau.
Il est presque impossible pour les personnages de savoir à l'avance quels poissons diaboliques d'un groupe rencontré sont lanceurs de sorts ou non.
Enfin, si les PJ battent tout le groupe, ils obtiennent l'expérience répertoriée sur la table comme « Groupe Entier ».
Terrain : Océan.

Poisson Géant

	Perche Géante	Rascasse Géante	Esturgeon Géant
Classe d'Armure	7	7	0
Dés de Vie	2 (L)	5+5* (L)	10+2* (L)
Mouvement	36m (12)	54m (18)	54m (18)
Attaques	1 morsure	4 épines + poison	1 morsure
Dégâts	1d6	1d4 chaque+ poison	2d10
No. Apparaissant	0 (2d4)	0 (2d4)	0 (2d10
Sauvegarde	Guerrier 1	Guerrier 3	Guerrier 5
Moral	8	8	8
Type de Trésor	Nul	Nul	Nul
Intelligence	1	1	1
Alignement	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en PX	20	400	1.900

Type de Monstre : Animal Géant (Commun).

Ces monstres ne sont que trois exemples typiques de la catégorie des « poissons géants ». Beaucoup d'autres existent, et le MD est libre d'en créer autant qu'il le souhaite.

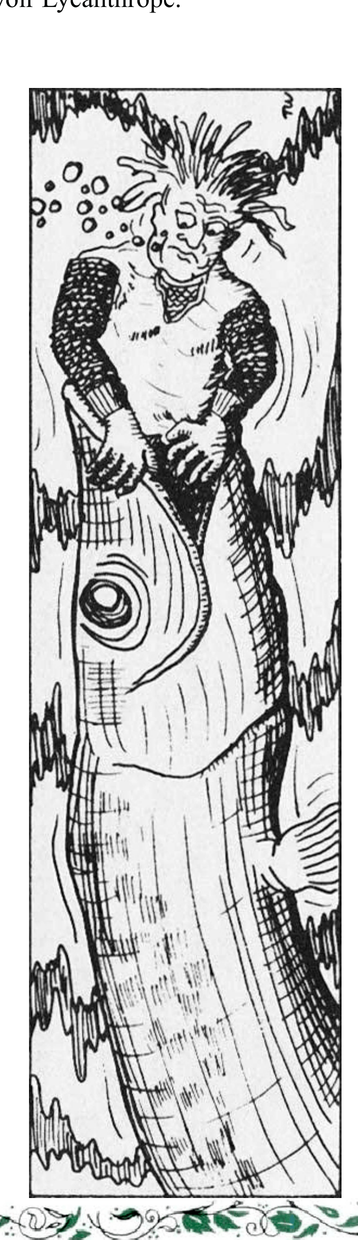
Perche Géante : Les perches géantes sont normalement timides et n'attaquent que si un morceau de choix (de la taille d'une petite-personne ou moins) flotte à proximité ou à la surface. Elles peuvent aussi être invoqués par les génies des eaux, qui leur ordonneront de combattre.

Rascasse Géante : On trouve la rascasse géante en eau salée peu profonde ; elle est très difficile à repérer. Les observateurs peuvent la confondre avec un rocher ou du charbon (70 % de chances). Si on la dérange, la rascasse attaquera pour chasser ses adversaires. Si un individu la touche par accident, il est automatiquement blessé par 4 des épines acérées qui couvrent le corps du poisson, subissant 1 à 4 points de dégâts par épine (jet de sauvegarde contre le poison pour chaque blessure et l'échec entraîne la mort). Malgré ses attaques redoutables, la rascasse est normalement paisible, et n'attaquera que si on la dérange.

Esturgeon Géant : Cette créature dangereuse mesure 9m de long et est recouverte d'épaisses écailles blindées. C'est un combattant féroce, et il peut avaler un adversaire sur un jet d'attaque de 18 ou mieux. La cible subit 2d6 points de dégâts par round et doit faire un jet de sauvegarde contre rayon mortel ou être paralysée. Si elle n'est pas paralysée, la cible peut attaquer de l'intérieur.
Terrain : Rivière/Lac, Océan.

Poltergeist
Forme de Mort-Vivant ; voir Entité.

Pourceau Démoniaque
Voir Lycanthrope.



Ptérosaure

	Ptérodactyle	Ptéranodon	Ptérosaure
Classe d'Armure	7	6	5
Dés de Vie	1 (S)	5 (M)	10 (L)
Mouvement	54m (18)	72m (24)	54m (18)
Attaques	1 bec	1 bec	1 bec
Dégâts	1d 3	1d12	3d6
No. Apparaissant	2d4 (2d4)	0 (1d4)	3d6
Sauvegarde	Guerrier 1	Guerrier 3	Guerrier 5
Moral	7	8	9
Type de Trésor	Nul	Nul	Nul
Intelligence	2	2	2
Alignement	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en PX	10	175	1.000

Type de Monstre : Animal Préhistorique (Très Rare).
Les ptérodactyles sont des reptiles ressemblant à des chauves-souris, d'une envergure de 2,4 m à 3 m. Ils chassent les animaux de taille petite et moyenne, planant lentement dans les courants aériens pour repérer leurs proies. S'ils sont vraiment affamés, ils pourront attaquer des créatures de taille humaine.
Le ptéranodon est un ptérodactyle géant. Il est plus agressif et attaque souvent humains et humanoïdes. Son envergure peut atteindre 15 m, et il peut attaquer en piqué pour emporter une victime de taille humaine ou plus petite.
Ptéranodons et ptérodactyles sont rencontrés uniquement dans les climats chauds, habituellement dans des environnements de type « monde perdu ».

Terrain : Petit, Moyen : Colline, Montagne, Jungle (préhistorique). Grand : Montagne (préhistorique).
Charge : Un ptéranodon peut transporter 2.000 en à plein vitesse; 3.000 à la moitié. Un grand ptérosaure peut transporter 4.000 en à pleine vitesse ; 8 000 en à la moitié vitesse.
Multiplicateur de Barde : x 1.

Pudding Noir*

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	10* (L)
Mouvement	18m (12)
Attaques	1
Dégâts	3d8
No. Apparaissant	1 (0)
Sauvegarde	Guerrier 5
Moral	12
Type de Trésor	Voir description
Intelligence	0
Alignement	Neutre
Valeur en PX	1.750

Type de Monstre : Monstre (Commun).

Le pudding noir est une patte noire non intelligente de 1.50 à 9 mètres de diamètre. Les puddings sont toujours affamées et ils attaquent toute créature qu'ils rencontrent.
Avec leur toucher corrosif, ils infligent 3d8 points de dégâts aux êtres vivants, et peuvent dissoudre le bois et corroder le métal en un tour. Ils ne peuvent pas affecter la pierre.
Ils peuvent se déplacer sur les plafonds et les murs, et peuvent passer par de petites ouvertures. (Passer par une petite ouverture est très lent et prend généralement un tour complet ou plus.)
Un pudding ne peut être tué que par le feu et les autres attaques (armes ou sorts) le divisent simplement en puddings plus petits, chacun de 2 dés de vie et infligeant ld8 points de dégâts par coup.
Néanmoins, une épée enflammée inflige des dégâts normaux.
Les puddings n'ont normalement pas de trésor, mais des gemmes (seuls vestiges de ses victimes précédentes) pourraient se trouver à proximité.
Terrain : Caverne, Ruines.



Raie Manta

Normale	
Classe d'Armure	6
Dés de Vie	4* (L)
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 queue
Dégâts	1d8 + paralysie
No. Apparaissant	1-3
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	7
Type de Trésor	Nul
Intelligence	1
Alignement	Neutre
Valeur en PX	125

Géante	
Classe d'Armure	6
Dés de Vie	10* (L)
Mouvement	54m (18)
Attaques	1 queue/1 charge
Dégâts	2d10 + paralysie /3d4
No. Apparaissant	1 (0)
Sauvegarde	Guerrier 5
Moral	7
Type de Trésor	V
Intelligence	1
Alignement	Neutre
Valeur en PX	1.600

Type de Monstre : Normal : Animal Normal (Commun) ; Géante : Animal Géant (Rare).

Les raies Manta sont des poissons plats dont le corps a la forme de larges ailes. Elles battent leurs ailes pour se propulser dans l'eau.
Lorsqu'une raie Manta se trouve sur le sable au fond de l'océan, elle est complètement invisible.

Raie Manta normale : Les raies Manta normales peuvent atteindre 2 mètres de large et 3.60 mètres de long. La queue de la raie Manta est pourvue de plusieurs épines empoisonnées qui paralysent la cible. Elles attaquent avec cette queue. Un jet de sauvegarde réussi contre le poison prévient cette paralysie.

Raie Manta géante : Les raies Manta géantes peuvent atteindre environ 12 mètres de large et 22 mètres de long. En plus de la queue venimeuse, elles peuvent aussi charger une cible et infliger 3d4 points de dégâts.
Elles se nourrissent au fond de l'océan et avalent parfois des trésors qui s'y sont déposés.

Terrain : Océan.

Rat

Normal	
Classe d'Armure	9
Dés de Vie	1 PV (S)
Mouvement	18m (6) Nage 9m (3)
Attaques	1 morsure/pack
Dégâts	1d6 + maladie
No. Apparaissant	1d10 x5 (1d10 x2)
Sauvegarde	Niveau 0
Moral	5
Type de Trésor	L
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	2
Géant	
Classe d'Armure	6
Dés de Vie	½ (1-4 PV)
Mouvement	36m (12) Nage 18m (6)
Attaques	1 morsure
Dégâts	1d3 + maladie
No. Apparaissant	3d6 (3d10)
Sauvegarde	Niveau 0
Moral	8
Type de Trésor	L
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	5

Type de Monstre : Rat normal : Animal Normal ; Rat Géant : Animal Géant (Commun).

Les rats évitent généralement d'attaquer les humains à moins qu'ils ne soient invoqués controlés ou qu'ils défendent leur repaire. Ils ont peur du feu et ils s'en éloigneront à moins qu'ils ne soient forcés d'attaquer par la créature qui les a invoqués. Les rats peuvent transmettre des maladies par leur morsure : 1 chance sur 20 à chaque fois qu'un rat réussit à mordre une victime. Cette dernière a droit à un jet de sauvegarde contre Poison qui, s'il est réussi, lui évitera de mourir dans les 6 jours qui suivent (1 chance sur 4) ou bien d'être malade et au lit pendant 1 mois, l'empêchant ainsi de partir en aventure.

Les rats normaux ont un pelage gris ou brun, et font entre 15 cm et 60 cm de long. Ils attaquent par hordes de 5-10 individus. S'il y a plus de 10 rats, ils attaqueront plusieurs créatures comme des hordes de 10 ou moins. Une horde n'attaquera qu'une créature à la fois. Ils grimperont sur cette dernière, pour tenter de la submerger et la faire tomber. Les rats normaux ont -2 à tous leurs jets de sauvegarde.

Les rats géants font plus de 90 cm de long et sont recouvertes d'un pelage gris ou noir. On les trouve souvent dans les coins sombres des donjons, ou en présence de morts-vivants.

Terrain : Rats normaux : N'importe lequel. Rats géants : Cavernes, Ruines.

Requin

	Bouledogue	Mako	Grand Blanc
Classe d'Armure	4	4	4
Dés de Vie	2* (M)	4 (M)	8 (L)
Mouvement	54m (18)	54m (18)	54m (18)
Attaques	1 morsure	1 morsure	1 morsure
Dégâts	2d4	2d6	2d10
No. Apparaissant	0 (3d6)	0 (2d6)	0 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 1	Guerrier 2	Guerrier 4
Moral	7	7	7
Type de Trésor	Nul	Nul	Nul
Intelligence	2	2	2
Alignement	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en PX	25	75	650

Type de Monstre : Animal Normal (Commun). Grand blanc : Animal Normal (Rare).

Les requins sont des prédateurs agressifs. Ils n'ont qu'une intelligence limitée et sont imprévisibles. Ils sont attirés par l'odeur du sang dans un rayon de 90 m, et elle les pousse à se nourrir frénétiquement (ils attaquent mais n'effectuent pas de jet de Moral). Leurs attaques consistent en de longues passes incurvées. Les requins vivent en eau salée.

Requin bouledogue : De couleur brune, le requin bouledogue mesure 2,4 m de long. Il commence par foncer sur sa proie (jet de sauvegarde contre la paralysie, qui dure 3 rounds) pour l'étourdir, puis attaque la proie impuissante au round suivant.

Requin mako : de couleur bleu gris ou fauve, il mesure 3,6 m de long. Les requins mako sont extrêmement imprévisibles, ignorant les nageurs un instant, puis les attaquant sans raison apparente l'instant d'après.

Grand blanc : Les grands requins blancs sont des requins gris au ventre blanc, qui mesurent 9 m de long ou plus. On en a vu détruire de petits bateaux.

Terrain : Océan.



Revenant

Forme de Mort-Vivant ; voir Esprit.

Révérend

Classe d'Armure	-4
Dés de Vie	10* (M)
Mouvement	54m (18)
Attaques	1 toucher
Dégâts	Perte d'un sens
No. Apparaissant	1d3 (0)
Sauvegarde	Guerrier 10
Moral	11
Type de Trésor	Nul
Intelligence	10
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	1.750

Type de Monstre : Monstre (Rare).

Ce monstre apparaît comme une silhouette humaine avec des mains squelettiques et une tête de mort avec de longs cheveux blancs. Un révérend rôde dans le noir, dans des cavernes souterraines proche de tombes et de cryptes poussiéreuses. Lorsqu'il touche une cible, il draine l'un de ses sens en permanence et la cible peut faire un jet de sauvegarde contre les sorts, un succès indiquant que le la perte n'est que temporaire (ne dure que 2d6 rounds). Le sens perdu peut être choisi ou déterminé au hasard. Les coups suivants draineront toujours un sens différent. Un sens perdu peut revenir avec un sort de *restauration*.

Goût : La cible ne peut plus identifier les goûts (tels que potions).

Odorat : La cible est immunisée contre les effets des mauvaises odeurs, mais subit un malus de -1 aux jets de surprise.

Audition : La cible ne peut plus entendre et perd la capacité à parler clairement (peut ruiner le lancement de sorts).

Toucher : La dextérité de la cible diminue de 4 points (et, si elle est un elfe, elle ne peut plus détecter les portes secrètes).

Vue : La cible est aveugle.

Sixième Sens : La cible ne peut plus utiliser l'ESP, les boules de cristal, la télépathie ou toute magie extra-sensorielle similaire
Terrain : Relief : Ruines.

Rhagodessa

Classe d'Armure	-4
Dés de Vie	10* (M)
Mouvement	54m (18)
Attaques	1 toucher
Dégâts	Perte d'un sens
No. Apparaissant	1d3 (0)
Sauvegarde	Guerrier 10
Moral	11
Type de Trésor	Nul
Intelligence	10
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	1.750

Type de Monstre : Basique (Rare).

Ce carnivore géant de la famille des araignées fait à peu près la taille d'un petit cheval. Sa tête et ses mâchoires (mandibules) surdimensionnées sont jaunes, et son thorax brun foncé. Il a 5 paires de pattes ; la paire antérieure se termine par des ventouses qui aident la créature à saisir ses proies. Un coup porté par une patte n'inflige aucun dégât mais signifie que la cible est retenue par les ventouses. Au round de combat suivant, elle est attirée vers les mandibules et mordue (réussite automatique).
Les rhagodessas sont nocturnes, ne chassent que dans l'obscurité, se rencontrent normalement dans des cavernes et peuvent grimper aux murs.
Terrain : Caverne, Ruines ; Colline, Montagne, Bois, (après la tombée de la nuit).

Roc

	Petit	Grand	Géant
Classe d'Armure	4	2	0
Dés de Vie	6 (L)	12 (L)	36 (L)
Mouvement	18m (6) Vol 144m (48)	18m (6) Vol 144m (48)	18m (6) Vol 144m (48)
Attaques	2 griffes/1 bec	2 griffes/1 bec	2 griffes/1 bec
Dégâts	1d4+1/1d4+1/2d6	1d8/1d8/2d10	3d6/3d6/8d6
No. Apparaissant	0 (1d12)	0 (1d8)	0 (1)
Sauvegarde	Guerrier 3	Guerrier 6	Guerrier 18
Moral	8	9	10
Type de Trésor	I	I	I
Intelligence	2	2	2
Alignement	Loyal	Loyal	Loyal
Valeur en PX	275	1.250	6.250

Type de Monstre : Monstre (Rare).

Les rocs sont d'énormes oiseaux de proie ressemblant à des aigles. Ils sont très loyaux, et souvent peu amicaux envers les personnages neutres (–1 aux jets de réaction) et ceux chaotiques (–2 aux réactions). Les rocs préfèrent la solitude et plongeront en piqué pour attaquer tout intrus, à moins d'être approchés prudemment. Leurs nids se trouvent dans les plus hautes montagnes et peuvent (50 % de chances) contenir 1 à 6 œufs ou petits. Les rocs ne font jamais de jet de Moral s'ils sont rencontrés dans leur repaire. S'ils sont capturés à l'état d'œufs ou d'oisillons, les jeunes rocs peuvent être dressés comme bêtes de selle.
Terrain : Montagnes (repaire) ; Tout (en chasse).
Charge : Un roc peut transporter jusqu'à 1.000 en x ses DV à pleine vitesse de vol ; 2.000 en x ses DV à moitié vitesse de vol.
Multiplicateur de Barde : Petit Roc : x 3. Grand Roc : x 5. Roc géant : X 10.



Salamandre *

Salamandre du Feu*	
Classe d'Armure	2
Dés de Vie	8* (L)
Mouvement	36m (12)
Attaques	2 griffes/1 morsure
Dégâts	1d4/1d4/1d8
No. Apparaissant	1d4+1 (2d4)
Sauvegarde	Guerrier 8
Moral	8
Type de Trésor	F
Intelligence	1
Alignement	Neutre
Valeur en PX	1.200

Salamandre du Givre*	
Classe d'Armure	3
Dés de Vie	10* (M)
Mouvement	36m (12)
Attaques	4 griffes/1 morsure
Dégâts	1d6 x4/2d6
No. Apparaissant	1d3 (1d3)
Sauvegarde	Guerrier 12
Moral	9
Type de Trésor	E
Intelligence	1
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	2.125

Type de Monstre : Monstre Planaire, Enchanté (Très Rare).

Bien que rares sur le Plan Primaire, les salamandres du givre et du feu sont des prédateurs courants sur leurs plans d'origine (les Plans élémentaires de l'Air et du Feu). Ceux sont des ennemis mortels, qui s'attaqueront mutuellement à vue. Elles ont une

intelligence limitée et pillent parfois les zones civilisées pour se nourrir.

Salamandre du Feu : La salamandre du feu est un lézard serpentin, long de 3,60 à 4,80 m, qui a des écailles jaune orangé et rouge orangé. Il est intelligent et (ailleurs que sur son propre plan) préfère vivre dans les volcans ou à proximité, ou dans des régions brûlantes. Il est immunisé contre le feu. Toutes les créatures dans un rayon de 6 m subissent 1 à 8 points de dégâts par round du fait de la chaleur intense dégagée par la créature.

Salamandre du Givre : La salamandre du givre possède 6 pattes et des écailles blanches ou blanc bleuté. Ailleurs que sur son propre plan, elle préfère les terres gelées, les glaciers et les toundras glaciales. Elle attaque en se dressant et frappe avec 4 pattes plus sa morsure. Elle est immunisée contre le froid. Toutes les créatures dans un rayon de 6 m subissent 1 à 8 points de dégâts par round à cause du froid extrême dégagé par le monstre.
Terrain : Feu : Plan du Feu. Givre : Plan de Air.



Sanglier

Normal	
Classe d'Armure	7
Dés de Vie	3* (M)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1 défense
Dégâts	2d4
No. Apparaissant	1d6 (1d6)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	9
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	50

Grand	
Classe d'Armure	3
Dés de Vie	10* (L)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1 défense
Dégâts	2d8
No. Apparaissant	1d6 (1d6)
Sauvegarde	Guerrier 5
Moral	9
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	1.750

Type de Monstre : Sanglier : Animal Normal (Commun). Grand Sanglier : Animal Géant (Rare).

Les sangliers préfèrent généralement les zones forestières mais peuvent être rencontrés presque partout. Ils sont omnivores et ont une très agressif lorsqu'ils sont dérangés. Ils se rencontrent parfois dans des fourrés dans la forêt et chargent les intrus.
Ils ont une capacité spéciale d'attaque de charge. S'ils peuvent charger sur 20 mètres avant d'atteindre leur cible, ils infligent le double de dégâts s'ils touchent.
Grands Sangliers : Ces sangliers rares sont énormes et terrifiants. On les rencontre le plus souvent dans « les mondes perdus » et sont parfois utilisés comme montures par des tribus barbares.
Terrain : Bois.
Charge : Sanglier normal : 1.500 en à pleine vitesse, 3.000 en à la moitié. Grand Sanglier : 3.000 en à pleine vitesse, 6.000 en à la moitié.
Multiplicateur de Barde : x 3.

Sangsue Géante

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	6 (L)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1 morsure
Dégâts	1d6
No. Apparaissant	0 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 3
Moral	10
Type de Trésor	Nul
Intelligence	0
Alignement	Neutre
Valeur en PX	275

Type de Monstre : Basique (Commun).

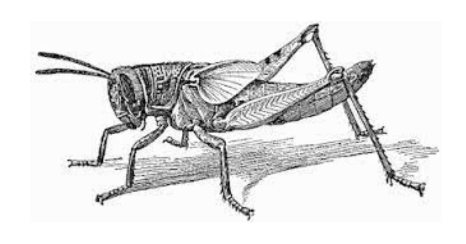
Une sangsue géante est une créature vermiforme répugnante, plus épaisse au milieu qu'aux extrémités. Elle a la peau brun rougeâtre et mesure environ 90cm à 1.20m de long. C'est un parasite qui suce le sang de sa proie. En combat, une sangsue géante attaque avec sa bouche ventouse. Si elle touche, elle s'accroche alors et suce le sang infligeant 1d6 points de dégâts par round. Elle doit être tuée pour être enlevée.
Terrain : Marais.

Sasquatch

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	5* (L)
Mouvement	45m (15)
Attaques	2 griffes ou 1 roc
Dégâts	2d4/2d4 ou 2d8
No. Apparaissant	0 (1d10)
Sauvegarde	Guerrier 5
Moral	6 ou 11
Type de Trésor	Nul
Intelligence	6
Alignement	Neutre
Valeur en PX	300

Type de Monstre : Humanoïde (Rare).

Le sasquatch est un grand singe très timide de faible intelligence qui habite dans les profondeurs des bois sombres et dans hautes montagnes. Il a une tête huppée, de grands pieds et un épais tapis de cheveux (brun foncé dans les bois, blanc dans montagnes). Il est omnivore, tuant parfois proies animales mais mangent généralement des plantes et des baies. Bien qu'il ne soit pas agressif, il défendra férocement sa caverne (Moral 11), utilisant ses poings comme des massues. En combat, il peut aussi lancer des rochers à une distance de 15 mètres (dégâts 2d8 points). De plus, s'il touche une cible avec ses deux mains, l'étreinte du sasquatch inflige 4d6 points de dégâts supplémentaires.
Les noms communs pour le sasquatch sont « Grand-Pied » (celui des bois) et « Yéti » ou « Abominable homme des Neiges » (celui des montagnes). Les singes des neiges (sont aussi souvent appelés par de ces deux noms.
Il existe des lanceurs de sorts sasquatch ; voir « Monstres Lanceur de Sorts » plus loin dans ce chapitre.
Terrain : Montagne, Bois.



Sauterelle Géante

Classe d'Armure	4
Dés de Vie	2** (S)
Mouvement	18m (6) Vol 54m (18)
Attaques	1 morsure ou 1 choc ou 1 crachat
Dégâts	1d2 ou 1d4 ou Voir description
No. Apparaissant	2d10 (0)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	5
Type de Trésor	Nul
Intelligence	0
Alignement	Neutre
Valeur en PX	30

Type de Monstre : Basique (Commun).

Les sauterelles géantes mesurent de 60 à 90cm de long et vivent sous- sol. Elles peuvent être confondues avec des statues (ou pourrait ne pas être remarqués du tout) jusqu'à ce qu'on s'approche, à cause de leur couleur gris pierre. Ce sont des herbivores, et mangent également des champignons comme la moisissure jaune et les crieurs. Elles ne peuvent pas être blessées par la moisissure jaune et la plupart des poisons. Au lieu de se battre, elles s'enfuient généralement en sautant au loin (jusqu'à 18m). Malheureusement, elles deviennent souvent confuses et peuvent accidentellement sauter dans un groupe (50 % de chance par saut). Si tel est le cas, une cible est déterminée aléatoirement et un jet d'attaque est lancé. Si la sauterelle géante touche, la cible subit 1d4 points de dégâts. La sauterelle géante s'envole ensuite.
Lorsqu'elles sont effrayées ou attaquées, les sauterelles géantes émettent un grand bruit strident pour avertir les leurs. Dans les donjons, ce cri a 20% de chance par round d'attirer des Monstres errants. Si elle est acculée, une sauterelle géante crache une substance brune gluante jusqu'à 3m. La cible est traitée comme ayant une CA de 9 quelle que soit sa véritable classe d'armure. Une cible touchée par les crachats de sauterelles géantes doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou être incapable de faire quoi que ce soit pour 1 tour, à cause de l'odeur affreuse. Passé ce délai la cible sera habituée à l'odeur, mais tout personnage s'approchant à moins de 1.50m doit également réussir un jet de sauvegarde ou subir les mêmes effets. Cette odeur dure jusqu'à ce que les crachats soient lavés.
Terrain : Caverne.

Scarabée Géant

	De Feu	À Huile	Tigre
Classe d'Armure	4	4	3
Dés de Vie	1+2 (S)	2* (M)	3+1 (M)
Mouvement	36m (12)	36m (12)	45m (15)
Attaques	1 morsure	1 morsure + spécial	1 morsure
Dégâts	2d4	1d6 + spécial	2d6
No. Apparaissant	1d8 (2d6)	1d8 (2d6)	1d6 (2d4)
Sauvegarde	Guerrier 1	Guerrier 1	Guerrier 2
Moral	7	8	9
Type de Trésor	Nul	Nul	U
Intelligence	0	0	0
Alignement	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en PX	15	25	50

Type de Monstre : Basique (Commun).

Scarabée de Feu : Les scarabées de feu mesurent 80cm de long et sont souvent trouvés sous terre. Un scarabée de feu a deux glandes incandescentes au-dessus de ses yeux et une près de l'arrière de son abdomen. Ces glandes donnent de la lumière dans un rayon de 3m et continuent à briller pendant 1d6 jours après leur mort.
Scarabée à Huile : Les scarabées à huile sont des scarabées géants de 90cm de long qui s'enfouissent parfois sous terre. Quand attaqué, un scarabée projette un liquide huileux sur l'attaquant (un jet d'attaque est nécessaire et la portée est de 1.5m). L'huile provoque des cloques douloureuses, entraînant un malus de -2 aux jets d'attaque de la cible jusqu'à ce qu'elle soit guérie par un Soin Léger ou jusqu'à ce que 24 heures se soient écoulées.

Scarabée Tigre : Ce sont des scarabées géants de 1.20m de long avec une carapace rayée qui ressemble à une peau de tigre. Ce sont des carnivores et généralement se nourrissent de mouches voleuses.

Terrain : Caverne, Plaine, Ruines, Bois.

Scorpion Géant

Classe d'Armure	2
Dés de Vie	4* (L)
Mouvement	45m (15)
Attaques	2 griffes/1 piqure
Dégâts	1d10/1d10/1d4 + poison
No. Apparaissant	1d6 (1d6)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	11
Type de Trésor	V
Intelligence	0
Alignement	Neutre
Valeur en PX	125

Type de Monstre : Basique (Rare).

Un scorpion géant fait la taille d'un petit cheval, et vit dans les déserts, les cavernes et les ruines. Il attaque généralement à vue. Il combat en saisissant une victime avec ses pinces et en la piquant. Si l'une des pinces atteint sa cible, le jet pour toucher du dard gagne un bonus de +2. Quiconque est atteint par le dard doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir.
Terrain : Caverne, Désert, Ruines.

Serviteur Aérien (Haoou)*

Classe d'Armure	0
Dés de Vie	16** (M)
Mouvement	72m (24) Vol 216m (72)
Attaques	1
Dégâts	4d8
No. Apparaissant	1 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 16
Moral	9
Type de Trésor	Nul ou spécial
Intelligence	12
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	4.050

Type de Monstre : Monstre Planaire, Enchanté (Rare).

Les serviteurs aériens sont de forme humanoïde. Ils ressemblent à des silhouettes humaines entourées de brouillard tourbillonnant et ils sont étranges et menaçants. Les serviteurs aériens sont des êtres natifs du Plan élémentaire de l'Air.
Dans leur plan d'origine, ils sont connus sous un nom qui ressemble à « haoou ». On ne les rencontre sur le Plan Primaire que lorsqu'il est conjuré par un clerc (voir le sort clérical *serviteur aérien*).
Ils ne se soucient pas d'être invoqué pour ce travail d'esclave et s'essaient pas délibérément ou malicieusement de mal interpréter les ordres de leur invocateur, mais ce sont des ennemis farouches des humains qui visitent le plan de l'Air.

Les clercs peuvent invoquer des serviteurs aériens pour leur faire effectuer des tâches.
Les serviteurs aériens invoqués ne se battent pas et ils n'acceptent que des ordres de capture de prisonniers pour les ramener au clerc.
Ils ne peuvent être blessés que par des sorts ou des sorts magiques armes. Ils voyagent à grande vitesse, souvent surprenant leur cible (1-7 sur 1d8). Le pourcentage de chance de se libérer de l'emprise du serviteur est égal aux dés de vie ou au niveau d'expérience de la cible (c'est-à-dire qu'un guerrier de niveau 18 aurait 18 % de chances de se libérer de l'emprise).

Plan de l'Air : Sur leur plan d'origine, les haoous ont leur propre empire du mal, qui règne sur un lieu où il n'y a que peu ou pas d'autres créatures.
Leurs ennemis sont les hélions et les djinns. Ils craignent les créatures et les attaques de type terrestre.

Terrain : Plan de l'Air ; Tout.
Charge : 5.000 en à pleine vitesse de vol ; 10.000 en à mi-vitesse lors de la récupération d'objets ou de prisonniers pour leurs maîtres temporaires.

Serpent

	Cobra Cracheur	Serpent Courseur	Vipère
Classe d'Armure	7	5	6
Dés de Vie	1* (S)	2 (M)	2* (M)
Mouvement	27m (9)	36m (12)	27m (9)
Attaques	1 morsure ou crachat	1 morsure	1 morsure
Dégâts	1d3 + poison	1d6	1d4 + poison
No. Apparaissant	1d6 (1d6)	1d6 (1d8)	1d8 (1d8)
Sauvegarde	Guerrier 1	Guerrier 1	Guerrier 2
Moral	7	7	7
Type de Trésor	Nul	Nul	U
Intelligence	2	2	2
Alignement	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en PX	13	20	25
	De Mer	**À Sonnette Géant**	**Python des rochers**
Classe d'Armure	6	5	6
Dés de Vie	3* (M)	4* (M)	5* (L)
Mouvement	27m (9)	36m (12)	27m (9)
Attaques	1 morsure	2 morsures	1 morsure /1 écrasement
Dégâts	1 + poison	1d4 + poison	1d4/2d4
No. Apparaissant	0 (1d8)	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)
Sauvegarde	Guerrier 2	Guerrier 2	Guerrier 3
Moral	7	8	8
Type de Trésor	Nul	U	U
Intelligence	2	2	2
Alignement	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en PX	50	125	300

Type de Monstre : Animal Normal (Commun).

On trouve les serpents à peu près n'importe où, en dehors des endroits extrêmement froids. Pour la plupart, ils n'attaquent pas à moins qu'ils ne soient surpris ou menacés.
On en trouve deux variétés : les constricteurs et les venimeux. Les serpents constricteurs s'enroulent autour de leur proie et les écrasent à mort (ils peuvent aussi mordre) et ceux venimeux mordent leur proie et injectent du poison.



Cobra Cracheur : Long de 90 cm, le cobra cracheur est recouvert d'écailles gris-blanc, et projette son venin dans les yeux de sa cible, jusqu'à une distance de 2 mètres. Si le venin atteint la proie, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde contre Poison pour éviter d'être aveuglée. Cette cécité peut être soignée par un sort de *Guérison de la Cécité,* mais le MD peut permettre différentes méthodes. Le cobra cracheur n'attaquera pas une créature plus grande ou de taille humaine, à moins d'être menacée ou surprise. Il peut soit cracher son venin, soit mordre, mais pas les deux en même temps. Il préfère généralement projeter son venin. Les dégâts donnés (1-3 points) correspondent à la morsure ; dans ce cas, la victime doit effectuer un jet de sauvegarde contre Poison pour éviter de mourir dans les 10 tours (1d10) qui suivent.

Serpent Courseur : Le serpent courseur est un serpent d'un type plutôt commun, mesurant 1,20 mètre de long. Il ne possède pas de faculté spéciale, mais il est plus rapide que les autres serpents. Il n'est pas venimeux, mais sa morsure n'en est pas moins dangereuse. Les plus grands peuvent atteindre 60 cm par DV et infligent

1d8, 1d10 ou même 2d6 points de dégâts par morsure.

Vipère : La vipère (ou vipère alvéolée) fait 1,50 mètre de long. C'est un serpent gris-vert et venimeux, avec de petites alvéoles sur la tête qui servent d'organe sensoriel détectant la chaleur sur un rayon de 20 mètres. La combinaison de cet organe et de l'infravision rend ce type de serpent très difficile à combattre ; il est très rapide et acquiert systématiquement l'initiative à chaque round (aucun jet nécessaire). La victime de sa morsure doit effectuer un jet de sauvegarde contre Poison pour éviter de mourir.

Serpent de Mer : Les serpents de mer sont des créatures adaptées à la vie aquatique. Ils sont tous venimeux. Ils font en moyenne 1,80 mètre de long, mais ils peuvent être bien plus grands si le MD le désire (60 cm par DV). Sa morsure est presque imperceptible dans 50% des cas. La victime doit effectuer un jet de sauvegarde contre Poison pour éviter de succomber. Ce venin est lent et agit 3-6 tours après que le jet de sauvegarde ait été raté. Contrairement aux autres serpents, ces créatures attaqueront les humains pour leur chair.

Serpent à Sonnette Géant : Le serpent à sonnette géant (ou crotale géant) fait 3 mètres de long et il est recouvert d'écailles brunes et blanches disposées en forme de diamant. Sur sa queue se trouve une série d'écailles sèches (mues) que le serpent secoue pour tenir à distance d'éventuels attaquants trop grands pour être dévorés. La victime de la morsure du serpent à sonnette doit effectuer un jet de sauvegarde contre Poison pour éviter de mourir dans les 6 tours qui suivent (1d6). Ce serpent est très rapide et attaque deux fois par round, la seconde morsure survenant à la fin du round.

Python des Rochers : Le python des rochers, serpent de 6 mètres de long, est recouvert d'écailles brunes et jaunes disposées en spirale. Sa première attaque est une morsure. Si celle-ci réussit, le serpent s'enroule autour de sa proie et commence sa constriction lors du même round. Les dégâts sont alors de 2d8 points par round, commençant immédiatement après que la morsure se soit produite.

Terrain : Tous sauf l'Arctique. Serpent de mer : Océan.

Singe Blanc

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	4 (M)
Mouvement	36m (12)
Attaques	2 griffes/1 rocher
Dégâts	1d4/1d4 ou 1d6
No. Apparaissant	1d6 (2d4)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	7
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	75

Type de Monstre : Animal Normal (Rare).

Les singes blancs ont perdu leur couleur à cause des nombreuses années de vie dans des grottes. Ce sont des herbivores nocturnes, à la recherche de fruits et légumes la nuit. Ils ne sortent pas pour attaquer s'ils ne sont pas approchés par des humains et des demi-humains. S'ils ont une chance de fuir, ils le feront. Mais si des créatures s'approchent de leur tanière, les singes menaceront les intrus. Si leurs menaces sont ignorées, ils attaqueront. Ils peuvent en lancer une pierre par round pour 1d6 points chacune. Les singes blancs ne sont pas intelligents et sont parfois gardés comme animaux de compagnie par les Néandertaliens (hommes des cavernes). Normalement, à l'état sauvage, ils vivent dans des grottes en famille de 2 à 8 individus.

Terrain : Caverne, Colline, Montagne, Ruine.

Singe des Neiges

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	3+1 (M)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1 gourdin /1 étreinte
Dégâts	1d6/2d6
No. Apparaissant	0 (2d10)
Sauvegarde	Guerrier 3
Moral	7 ou 11
Type de Trésor	K
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	50

Type de Monstre : Animal Normal (Rare).

Les singes des neiges sont des créatures trapues ressemblant à des babouins avec une fourrure blanche hirsute. Ils sont un peu intelligents, et fabriquent souvent des outils simples comme des massues ou des os aiguisés. Ils ne peuvent cependant saisir des concepts plus compliqués, comme l'utilisation d'un arc et de flèches. En raison de leur camouflage, ils sont extrêmement difficiles à voir dans des conditions enneigées (surprise sur un 1-4). Le singe des neiges utilise un bras pour attaquer avec une arme et tente de saisir sa cible avec l'autre. Comme le singe des neiges est fort, toute créature prise dans son étreinte subit 2d6 points de dégâts à chaque round jusqu'à ce qu'elle soit libérée. Le singe maintiendra son étreinte jusqu'à ce qu'il soit tué ou que son Moral lui fasse défaut. Bien que généralement reclus, le singe des neiges est intelligent et cruel, préférant tendre une embuscade à ses cibles dès que possible. S'il est piégé ou acculé, le le singe des neiges se bat férocement (utiliser le Moral entre parenthèses dans ce cas). Bien qu'ils ne puissent pas émettre de sons intelligibles, les singes des neiges communiquent les uns avec les autres à l'aide d'un langage de signes complexe. De plus, les singes des neiges laissent souvent des messages les uns pour les autres à l'aide d'un système d'empilement de rochers et de boules de neige. Les singes des neiges sont omnivores, ils aiment les insectes géants et la viande rouge (comme les humains), mais n'attaqueront pas de très grands monstres ou de grands groupes. Ils vivent dans les forêts de montagne enneigées et n'ont pas besoin s'abriter sauf dans les pires tempêtes de neige.

Terrain : Arctique, Montagnes (froides).

Spectateur

Classe d'Armure	0/2/7
Dés de Vie	11***** (PV spéciaux) (M)
Mouvement	9m (3)
Attaques	1 morsure+ spécial
Dégâts	2d8 + spécial
No. Apparaissant	1 (0)
Sauvegarde	Magicien 11
Moral	12
Type de Trésor	L, N, O
Intelligence	16
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	5.100

Type de Monstre : Monstre (Rare).

Le spectateur, également appelé « tyrannœil » ou « sphère aux yeux multiples », ressemble à une grosse boule flottante (d'environ 1,2 m de diamètre) couverte de plaques d'armure résistantes. Le sommet de la sphère comporte dix petits yeux pédonculés, chacun ayant son propre pouvoir magique. Un gros œil central est placé à l'avant du corps, au-dessus d'une gueule dentée.

Un spectateur se déplace en volant lentement par magie, bien que cette faculté magique ne puisse être dissipée. Il parle la plupart des langues et est extrêmement intelligent, cruel et avide. On le rencontre normalement seul, mais il est rarement (5 % de chances) accompagné de 1 à 6 petits (dont chacun possède 1/10e des dés de vie normaux et de l'éventail d'effets magiques oculaires ; dégâts de morsure : 1 à 4).
L'œil frontal du spectateur projette toujours un rayon d'anti-magie, qui « supprime » temporairement toute magie située à moins de 18 m devant lui (voir « Anti-Magie » au Chapitre 13). Les armes magiques utilisées à l'intérieur du rayon sont traitées comme non magiques. Les sorts lancés dans sa zone d'effet sont immédiatement annulés ; ceux lancés d'une plus grande distance sont annulés quand leurs effets arrivent à portée. Un spectateur se tournera généralement face à tout personnage commençant une incantation, détruisant l'effet du sort.
Les armes et objets magiques fonctionnent normalement une fois qu'ils sont éloignés du rayon d'anti-magie, et les effets de sorts existants pourvus d'une durée reprendront une fois que le rayon est dirigé ailleurs. Ce rayon ne peut être braqué au-dessus ou au-dessous de la créature, mais uniquement droit devant elle. Étant donné qu'il peut affecter n'importe quelle magie, même celle des plus petits yeux (comme indiqué ci-dessous), ces derniers ne peuvent être utilisés contre des cibles placées au sein du rayon d'anti-magie.
Si un spectateur est attaqué avec une arme, le joueur doit déclarer ce que vise son personnage – le corps, le gros œil ou un pédoncule oculaire. Chaque cible a une classe d'armure et des points de vie différents.
Le corps a une CA de 0 et 50 points de vie. L'œil frontal a une CA de 2 et 20 points de vie.
Un pédoncule oculaire n'a qu'une CA de 7, mais peut supporter 12 points de dégâts. Les dégâts infligés aux pédoncules ne comptent pas dans le total nécessaire pour tuer la créature.
Petits yeux et pédoncules : si un jet pour toucher contre un pédoncule réussit, le MD devra effectuer un jet de dés pour voir quel pédoncule est endommagé. Un pédoncule « tué » a été tranché, mais un pédoncule endommagé n'interfère pas avec le fonctionnement de l'œil. Les yeux perdus repoussent en 2 à 8 jours ; les pédoncules partiellement endommagés se régénèrent au rythme de 1 point de vie par jour.
Seuls quatre petits yeux peuvent viser une même direction en même temps, et ils ne peuvent voir la zone située juste au-dessous du corps. Chaque pédoncule peut lancer un rayon produisant un effet de sort distinct une fois par round. Des références de pages sont fournies afin que le MD puisse se référer à la description complète du sort ; les effets de sorts inversés sont indiqués par un astérisque.

Œil 1 : *charme-personne* (portée 36 m ; B39)
Œil 2 : *charme-monstre* (portée 36 m ; X13)
Œil 3 : *sommeil* (portée 72 m ; B40)
Œil 4 : *télékinésie* (portée 36 m, jusqu'à 5 000 po de poids ; C20)
Œil 5 : *transmutation de la chair en pierre** (portée 36 m ; X16)
Œil 6 : *désintégration* (portée 18 m ; X16)
Œil 7 : *épouvante** (portée 36 m ; X5)
Œil 8 : *lenteur** (portée 72 m ; X12)
Œil 9 : *blessure majeure** (portée 18 m ; X8)
Œil 10 : *incantation mortelle* (p. 72 m ; X16)

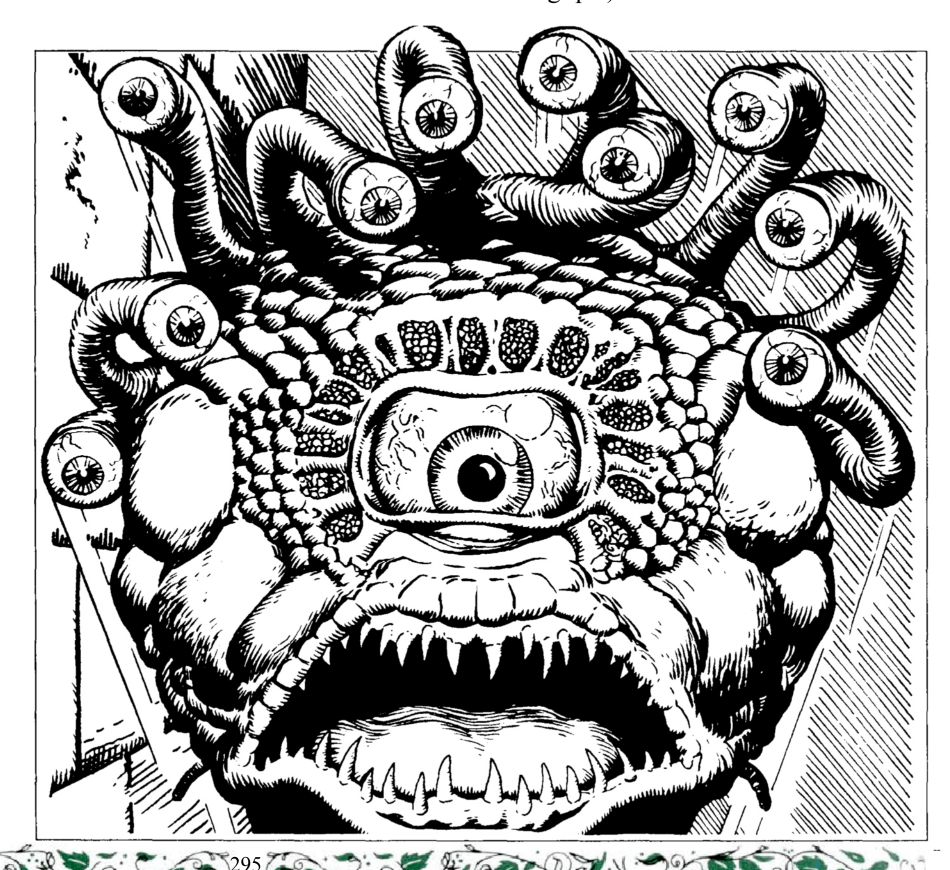
Terrain : Cavernes, Ruines.

Spectateur Mort-Vivant*

Classe d'Armure	-4/-2/3
Dés de Vie	20******* (PV spéciaux) (M)
Mouvement	18m (6)
Attaques	1 morsure+ spécial
Dégâts	2d10 + spécial
No. Apparaissant	1 (0)
Sauvegarde	Magicien 20
Moral	12
Type de Trésor	(L, N, O) x 2
Intelligence	16
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	14.975

Type de monstre : Construction Morte-Vivante, Enchantée (Très rare).

Un spectateur mort-vivant est semblable à celui vivant, mais est une construction créée dans un but maléfique spécifique. Tous les spectateurs morts-vivants sont des constructions et les « vrais » spectateurs ne deviennent jamais morts-vivants. Ce monstre est assez semblable à un spectateur normal, une grosse boule flottante, d'environ 1.20m de diamètre, recouverte d'une peau blindée. Au sommet du monstre se trouvent dix petits yeux sur des tiges, chacune avec sa propre magie. Un grand œil central est sur le devant du corps, avec une bouche pleine de dents. La créature se déplace en volant, une capacité naturelle (non magique).



Il est extrêmement intelligent et parle de nombreuses langues.
Tout Clerc de niveau 25 ou plus reconnaît la créature comme un mort-vivant quand il la voit. Un spectateur mort-vivant ne peut pas être blessé par des armes normales, argentées ou même magiques +1 et une arme magique de + 2 ou plus est nécessaire pour le blesser. Il est immunisé de tout effet de *Charme*, *d'Immobilisation*, et de *Sommeil*, toutes illusions, de rayons mortels, et des poisons.
Le corps du monstre régénère 3 points de vie par round dès qu'il est blessé. S'il tombe à 0 points de vie, il est contraint à prendre une forme gazeuse et ne peut pas se régénérer. Il doit se reposer 1 heure à l'obscurité totale avant que la régénération ne recommence de nouveau. Le monstre reste généralement proche de plusieurs zones d'obscurité totale.
Un spectateur mort-vivant peut prendre une forme gazeuse à volonté. Sous cette forme, il n'a pas de capacités spéciales, mais ne peut être blessé que par la magie qui affecte l'air. Le monstre ne peut utiliser aucune capacité spéciale pendant le round de combat au cours duquel il prend ou quitte sa forme gazeuse.
Sa morsure inflige 2d10 points de dégâts et provoque aussi un drain d'énergie de deux niveaux (comme un vampire). L'œil avant du monstre projette toujours un rayon de réflexion. Tout sort lancé sur le monstre depuis cette direction est renvoyé au lanceur. De plus, toute tentative de renvoi des morts-vivants se reflète également sur le Clerc, qui doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts ou s'enfuir de peur pendant 2d6 rounds. Le monstre s'oriente généralement de manière à faire face à tout personnage qui commence à lancer un sort, et aux Clercs. Cette réflexion ne peut être orientée au-dessus ou derrière la créature, seulement juste devant. Si un personnage utilise une arme pour attaquer un spectateur mort-vivant, le joueur doit déclarer ce que le personnage vise, le corps, le grand œil, ou une tige oculaire. Chaque cible a une classe d'armure et des points de vie comme suit :
• Le corps a une CA de -4, et peut prendre 90 points de dégâts avant que le spectateur ne soit tué.
• L'œil avant a une CA de- 2, et a 30 points de vie.
• Une tige oculaire n'a que CA de 3, mais chacune a 20 points de vie. Les dégâts aux tiges des yeux ne comptent pas pour tuer la créature.

Les petits yeux et les tiges : Chaque petit œil peut être utilisé une fois par round au maximum, et seulement trois yeux peuvent viser dans une même direction (avant, arrière, etc. et si une cible est au-dessus de la créature, les dix petits yeux peuvent être utilisés). Le spectateur n'utilise souvent que deux petits yeux par round à moins qu'il se sente menacé. Un œil est tué quand coupé, mais un œil endommagé fonctionne normalement. Les yeux endommagés et perdus régénèrent en ld4+1 heures et ne peuvent pas régénérer aussi rapidement que le corps du monstre.

Oeil 1: *animation des morts* (portée 18m)
Eye 2: *charme* (comme le vampire, portée de 36m, malus- 2 au jet de sauvegarde)
Oeil 3: *ténèbres continues* (portée 36m)
Oeil 4: sort de *mort* (portée 120')
Œil 5: Drain d'énergie 1 niveau (idem nécrophage)
Oeil 6. Drain d'énergie de 2 niveaux (idem spectre)
Oeil 7: Paralysie (idem goule, portée 36m ; noter que les elfes sont immunisés contre ce rayon)
Oeil 8: *animation d'objets* (portée de 36m)
Oeil 9. *dissipation de la magie* (niveau 26)
Oeil 10. *télékinésie* (4.000 en)

Spectre*

Classe d'Armure	2
Dés de Vie	6** (M)
Mouvement	45m (15) Vol 90m (30)
Attaques	1 toucher
Dégâts	1d8 + double drain
No. Apparaissant	1d4 (1d8)
Sauvegarde	Guerrier 6
Moral	11
Type de Trésor	E
Intelligence	8
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	725

Type de Monstre : Mort-Vivant, Enchanté (Rare).

Les spectres sont parmi les plus puissants des morts-vivants. Dénués de corps solide, ils apparaissent comme des êtres translucides à l'expression maléfique, avec des yeux ardents rouges ou noirs sans relief.
Ils ne peuvent être touchés que par des armes magiques ; les armes d'argent sont sans effet. Comme tous les morts-vivants, ils sont immunisés contre sommeil, charmes et immobilisation.
Le toucher d'un spectre inflige 1d8 points de dégâts en plus d'un double drain d'énergie (2 niveaux perdus, voir les règles de base). Un personnage tué par un spectre en deviendra un lui-même, la nuit suivante.
Terrain : Ruines.

Sphinx

Classe d'Armure	0
Dés de Vie	12***** (L)
Mouvement	54m (18) Vol 108 (36)
Attaques	2 griffes/1 morsure
Dégâts	3d6/3d6/2d8
No. Apparaissant	1d2 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 24
Moral	10
Type de Trésor	E
Intelligence	13
Alignement	N'importe lequel
Valeur en PX	5.625

Type de Monstre : Monstre (Rare).

Un sphinx est une grande créature avec le corps d'un lion ailé et le visage d'un humain. Il aime les climats arides, mais peut être rencontré n'importe où, le plus souvent jouant le rôle de gardien. Certains sphinx chaotiques sont très territoriaux, s'installant au sommet d'une colline près d'une route et empêchant tout voyageur d'y passer. Les sphinx mâles et femelles sont très intelligents. La femelle est un lanceur de sorts équivalent à un clerc de niveau 12 et le mâle à un magicien de même niveau. Leur magie est si puissante que tous les jets de sauvegarde contre leurs sorts subissent avec un malus de -4.
En combat, un sphinx peut attaquer avec ses griffes et sa morsure (ou ses sorts), mais son attaque la plus redoutée est son rugissement. Le rugissement n'est utilisable que deux fois par jour, mais est très puissant. Chaque cible à moins de 36 mètres doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts avec un malus de -4 ou fuir d'effroi pendant 1d6 tours. Chaque cible dans les 18 mètres doit vérifier la peur (comme ci-dessus) mais également faire un jet de sauvegarde contre la paralysie ou être étourdi pour 1 à 6 tours. (Voir le Chapitre 13 pour en savoir plus sur les effets d'étourdissement.) Chaque cible à moins de 3 mètres doit vérifier la peur et l'étourdissement (comme ci-dessus), mais subit également 6d6 points de dégâts et est étourdi pendant 1d10 tours (pas de jet de sauvegarde).
Le sphinx est immunisé contre tous les sorts des 3 premiers niveaux et aux armes non magiques.

Il aime les énigmes et les devinettes. Les personnages peuvent éviter le combat ou gagner les faveurs du sphinx en résolvant ses énigmes. Si deux sphinx sont rencontrés ensemble, c'est un couple et si plus de deux c'est un couple avec ses petits.
Terrain : N'importe lequel ; souvent Désert.
Charge : 6.000 en à pleine vitesse ; 12.000 en à la moitié vitesse.
Multiplicateur de Barde : x 3.

Sphère Mortelle

Classe d'Armure	9
Dés de Vie	Aucun, (M)
Mouvement	9m (3)
Attaques	1 toucher
Dégâts	désintégration
No. Apparaissant	1 (1)
Sauvegarde	Voir description
Moral	12
Type de Trésor	Nul
Intelligence	0
Alignement	Aucun
Valeur en PX	7.500

Type de Monstre : Monstre Planaire (Très Rare).

On ne sait pas ce que sont ces êtres curieux, ou même s'il s'agit d'êtres vivants. Une boule noire (ou « sphère mortelle ») est simplement un globe noir sans relief, de 1.5m de diamètre. Elle se déplace lentement mais habituellement au hasard. Tout ce qu'elle touche est simplement désintégré (pas de jet de sauvegarde), ainsi elle se déplace librement à travers n'importe quoi. Lorsqu'on la rencontre, la boule noire se déplace vers la créature intelligente la plus proche à moins de 18m.
Elle n'a pas d'esprit ou d'intelligence reconnaissable et est immunisée contre tout sauf le contrôle. Un Immortel peut commander une boule noire, ce qui est au-delà du pouvoir des mortels, mais heureusement, c'est extrêmement rare. Elle peut être vaincue par un sort de *Portail*, en l'envoyant vers un autre plan, ou par un *Souhait*.
Terrain : N'importe lequel.

Spore Explosive

Classe d'Armure	9
Dés de Vie	1* (1 PV) (M)
Mouvement	9m (3)
Attaques	1
Dégâts	maladie
No. Apparaissant	1d3 (1)
Sauvegarde	Guerrier 1
Moral	9
Type de Trésor	Nul
Intelligence	0
Alignement	Neutre
Valeur en PX	13

Type de Monstre : Basique (Rare).

Une spore explosive ressemble presque exactement à un spectateur (voir Spectateur, ci-dessus). Cependant, c'est un type de champignon flottant. Lorsqu'elle est vue dans la pénombre, une spore explosive est souvent prise pour un spectateur et un personnage doit obtenir 10% ou moins sur 1d100 pour faire la différence.
Lorsque les personnages arrivent à moins de 3 mètres, leur chance pour la détection s'améliore à 25%. Si une spore explosive est endommagée de quelque manière que ce soit, elle explose pour 6-36 (6d6) points de dégâts à tout dans les 6m. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les baguettes pour subir la moitié des dégâts. Cette explosion n'inonde pas les cibles de spores comme l'attaque normale le fait.



Lorsqu'elle est approchée, cette créature peut pulvériser une pluie de spores sur un volume de 6 mètres cubes. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde contre poison et si elle échoue, les spores la touchent, la pénètrent, et se transforment en 1d6 spores explosives supplémentaires, causant la mort en 24 heures à moins qu'un sort de *Guérison* ne soit appliqué.
Terrain : Caverne, Ruines.

Sporacle

Classe d'Armure	0 (tentacules: 4)
Dés de Vie	7*** (M)
Mouvement	54m (18)
Attaques	12 tentacules /1 morsure
Dégâts	1 + paralysie /2d10
No. Apparaissant	1d4 (2d4)
Sauvegarde	Voir description
Moral	10
Type de Trésor	Voir description
Intelligence	2
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	1.650

Type de Monstre : Monstre (Très Rare).

Le sporacle semble identique à un spectateur à premier coup d'œil : une créature ressemblant à une balle flottante, de 5 pieds de diamètre un mètre, avec une énorme bouche béante et un grand œil central au-dessus. Des tentacules jaillissent de son en- corps de pneu. Il a six yeux, positionnés uniformément sur la surface du corps (haut, bas, devant, dos, côtés). Il garde normalement tout sauf quelques-uns par tentacules rétractés. Un sporacle se régénère en s'immergeant dans eau douce (mais pas saumâtre) à raison de 3 PV par tour, donc les parties du corps perdues peuvent repousser lentement. Si un tentacule lâche tombe ou est placé dans l'eau, il deviendra une créature entière en 1 heure. C'est leur seule méthode de reproduction, on les trouve donc souvent près d'un point d'eau. Un sporacle peut attaquer n'importe quoi, mais préfère les humanoïdes comme nourriture. Au fur et à mesure du combat, il étend tous ses tentacules, paraissant germer de lui pendant qu'il attaque. Il se déplace dans l'air ou dans l'eau par vol magique, mais il est très rapide. Il tourne rapidement dans toutes les directions lors d'un combat, utilisant tous ses tentacules à chaque round contre 1 ou 2 adversaires. Un sporacle a une intelligence moyenne (10) et ne peut pas utiliser de sorts ou d'objets

magiques. Le sporacle préfère ne pas mordre les cibles qui restent en mouvement. Il utilise uniquement ses attaques de tentacules, jusqu'à ce que toutes aient été tuées et ce n'est qu'alors qu'il a recours à sa morsure féroce. Chaque tentacule qui touche inflige 1 point de dégâts et nécessite un jet de sauvegarde contre paralysie. Un échec indique que le tentacule venimeux a touché la peau et fait effet. Cette paralysie est en quelque sorte retardée, ne prenant effet qu'après 1 tour et dure 1 tour par la suite à moins qu'elle ne soit guérie.
Si ses adversaires fuient, il restera à se régaler de ses cibles paralysées et s'il n'y en a pas, il se lance à la poursuite. Le sporacle peut être endommagé par toute sorte d'arme blanche, et par toute arme à projectile sauf la fronde. Cependant, il est immunisé aux dégâts des armes contondantes et à tous les sorts et dispositifs magiques sauf ceux qui infligent des dégâts. Ceux-ci détruiront un tentacule par dé de dégâts (ou par projectile magique), et après affecteront les points de vie de la créature. Une fois tous les dix tentacules détruits, ces sorts n'auront plus effet. Les sporacles ne peuvent pas entendre et sont immunisés contre tous les effets sonores ; ils sont également immunisés contre le poison, la paralysie et les charmes. Si un attaquant déclare que les tentacules sont sa cible et utilise une arme blanche, le tentacule a une CA de 4 et est facilement sectionnable. Après avoir été sectionné, un tentacule vivra jusqu'à 1 heure, restant venimeux pour cette durée. Quand la créature est réduite à 0 points de vie ou moins, son corps se défait de façon grotesque, tournoyant sauvagement et envoyant tous les tentacules restants dans diverses directions. (Effectuer les derniers jets d'attaque selon le cas.)
Terrain : Caverne.

Squelette

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	1 (M)
Mouvement	18m (6)
Attaques	1
Dégâts	Selon l'arme
No. Apparaissant	3d4 (3d10)
Sauvegarde	Guerrier 1
Moral	12
Type de Trésor	Nul
Intelligence	1
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	10

Type de Monstre : Mort-vivant, Enchanté (Commun).

Les squelettes sont des créatures mort-vivantes qui rôdent près des cimetières, des donjons ou des lieux déserts. Les magiciens ou les clercs de haut niveau s'en servent souvent comme gardes. Dans la mesure où ce sont des morts-vivants, ils ne sont pas affectés par les sorts de *Sommeil* ou de *Charme* ainsi que par toutes les formes de lecture de la pensée. Les squelettes combattront toujours jusqu'à ce qu'ils soient détruits.
Terrain : Ruines.



Statue Vivante

	Statue de Cristal	Statue de Fer	Statue de Roc
Classe d'Armure	4	2	4
Dés de Vie	3 (M)	4* (L)	5* (L)
Mouvement	27m (9)	9m (3)	18m (6)
Attaques	2	2	2
Dégâts	1d6/1d6	1d8/1d8 + spécial	2d6/2d6
No. Apparaissant	1d6 (1d6)	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)
Sauvegarde	Guerrier 3	Guerrier 4	Guerrier 5
Moral	11	11	11
Type de Trésor	Nul	Nul	Nul
Intelligence	7	7	7
Alignement	Loyal	Neutre	Neutre
Valeur en PX	35	125	300

Type de Monstre : Construction, Enchanté (Commun).

La statue vivante est une créature magique créée par un puissant mage. Elle ressemble à une statue parfaitement normale, jusqu'à ce qu'elle commence à bouger ! La statue vivante peut être de n'importe quelle taille ou matériau. Le cristal, le fer et le roc sont donnés comme exemples, et le MD peut en créer d'autres s'il le désire. Mais attention, tous les types de statues ne devraient pas être vivantes. Si c'est le cas dans votre campagne, les PJ sauront que toute statue qu'ils croisent peut les attaquer ! Les statues vivantes ne sont pas affectées par le sort de *Sommeil*.

Cristal : La statue vivante de cristal est une forme de vie créée à partir du cristal. Elle peut avoir n'importe quelle forme, mais en général, elle est d'apparence humaine.

Fer : La statue de fer possède un corps de métal capable d'absorber le fer et l'acier. Elle subit des dégâts normaux quand elle est touchée, mais si l'on se sert d'une arme non magique, l'attaquant devra effectuer un jet de sauvegarde contre Sorts pour éviter que son arme ne reste coincée dans le métal de la statue. Elle ne pourra en être retirée qu'à la mort du monstre.

Roc : La statue de roc est une coque en pierre remplie de lave en fusion. Quand elle attaque, elle projette de la lave depuis le bout de ses doigts, infligeant de la sorte 2d6 points de dégâts par attaque réussie.

Terrain : N'importe lequel (en particulier les Ruines).
Charge : statue de cristal : 1.500 en à pleine vitesse ; 3.000 en à mi-vitesse. Statue de fer : 2.000 en à pleine vitesse ; 4.000 en à mi-vitesse. Statue de roc : 2.500 en à pleine vitesse ; 5.000 en à mi-vitesse.

Strige

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	1* (S)
Mouvement	9m (3) Vol 54m (18)
Attaques	1
Dégâts	1d3
No. Apparaissant	1d10 (3d12)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	9
Type de Trésor	L
Intelligence	1
Alignement	Neutre
Valeur en PX	13

Type de Monstre : Monstre (Commun).

La strige est une créature apparentée aux oiseaux de nuit, avec un long nez. Elle attaque en plantant son bec dans le

corps de la victime afin de se nourrir de son sang. Un coup porté avec succès (1-3 points de dégâts) implique que la créature s'est accrochée à sa proie et qu'elle lui inflige 1-3 points de dégâts par round jusqu'à sa mort. Une strige en cours de vol bénéficie d'un +2 sur ses attaques, à cause de la rapidité des attaques en piqué.
Terrain : Caverne, Ruines, Bois.

Suintement

Voir pudding noir, vase grise, limon de lave, et gelée ocre.

Termite Aquatique

Type de Monstre : Basique (Commun).

	Marais	**Eau Douce**	**Eau Salée**
Classe d'Armure	4	6	5
Dés de Vie	1+1 (S)	2+1 (S)	4 (M)
Mouvement	27m (9)	36m (12)	54m (18)
Attaques	Voir description	Voir description	Voir description
Dégâts	1d3	1d4	1d6
No. Apparaissant	0 (1d4)	0 (1d3)	0 (1d6+1)
Sauvegarde	Guerrier 1	Guerrier 2	Guerrier 3
Moral	10	8	11
Type de Trésor	Nul	Nul	Nul
Intelligence	0	0	0
Alignement	Loyal	Neutre	Neutre
Valeur en PX	15	25	75

Ces insectes sont longs de 30 cm à 1,5 m, les plus grands ne se trouvant que dans les océans. Tous ont la forme de termites normaux, excepté un sac élastique dans leur abdomen qui aspire et rejette l'eau pour que la créature se déplace et se nourrisse. Quand le sac est déployé, la créature ressemble à un gros ballon avec une petite tête d'insecte à l'avant.
La créature ne mord que si elle est acculée ; elle se défend plutôt en dégageant un nuage d'encre. Quand elle est effrayée en surface, un jet pour toucher normal doit être effectué. Une victime touchée par le jet d'encre doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou être paralysée pendant 1 tour. Si le termite est effrayé sous l'eau, l'encre ne paralyse pas, mais lui fournit une couverture pour battre en retraite.
La véritable menace représentée par ces créatures réside dans les dégâts qu'elles infligent aux navires. Elles s'accrochent à la coque, chacune causant des dégâts de structure équivalents à sa morsure avant de lâcher. Une fois des dégâts infligés, il y a 50 % de chances par round que quelqu'un remarque la voie d'eau.



Thoul

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	3** (M)
Mouvement	36m (12)
Attaques	2 griffes ou 1 arme
Dégâts	1d3/1d3 ou arme
No. Apparaissant	1d6 (1d10)
Sauvegarde	Guerrier 3
Moral	10
Type de Trésor	C
Intelligence	6
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	65

Type de Monstre : Monstre (Très Rare).

Le thoul est une combinaison magique entre une goule, un hobgobelin et un troll.
À moins de s'en approcher d'assez près, le thoul ressemble à un hobgobelin et ces derniers les utilisent souvent comme gardes personnels des rois hobgobelins.
Le contact avec un thoul paralysera (comme avec une goule). S'il est blessé il se régénèrera comme un troll, au rythme de 1 point de vie par round, tant qu'il est vivant.
Une fois qu'un thoul est atteint, le MD devra lui rajouter 1 point de vie au début de chaque round.
Il existe des thouls lanceurs de sorts ; voir « Monstres Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.
Terrain : Terres Arides, Cavernes.

Tortue-Dragon*

Classe d'Armure	-2
Dés de Vie	30* (L)
Mouvement	9m (3) 27m (9)
Attaques	2 griffes/1 morsure
Dégâts	1d8/1d8/1d6 x10
No. Apparaissant	0 (1)
Sauvegarde	Guerrier 15
Moral	10
Type de Trésor	H
Intelligence	5
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	9.000

Type de Monstre : Draconien (Rare).

Les tortues-dragons sont un croisement magique d'un dragon et d'une tortue géante. Elles ont la tête, les membres et la queue d'un grand dragon et la carapace dure d'une tortue. Les tortues-dragons sont si grosses que des marins ont pu débarquer sur celles flottant à la surface, les prenant pour de petites îles. Ces créatures vivent généralement dans les profondeurs de grands océans et de mers, faisant rarement surface ou s'approchant des côtes.

La tortue-dragon est capable d'utiliser un souffle comme un dragon. Elle peut souffler un nuage de vapeur 15m de long et 12m de large. Ce souffle fait des dégâts comme le souffle d'un dragon, infligeant des dégâts égaux au nombre de points de vie de la tortue-dragon.

Les tortues-dragons vivent dans de grandes cavernes au fond des océans les plus profonds, où elles gardent les trésors de navires coulés. À l'occasion, elles se placent sous les navires, tenter de les renverser et de dévorer les occupants.

Remarque : Les tortues-dragons sont extrêmement puissantes et ne devraient pas être utilisées à moins que les personnages joueurs soient de très haut niveau.

Terrain : Océan.



Traqueur Invisible (Sshaï)

Classe d'Armure	3
Dés de Vie	8* (M)
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 coup
Dégâts	4d4
No. Apparaissant	1 (1)
Sauvegarde	Guerrier 8
Moral	12
Type de Trésor	Nul
Intelligence	9
Alignement	Neutre
Valeur en PX	1.200

Type de Monstre : Monstre Planaire, Enchanté (Rare).

Un traqueur invisible est un monstre magique de forme humaine venant d'un autre plan d'existence, invoqué par le magicien sort *Traqueur Invisible*.

Si le traqueur invoqué se voit confier une tâche simple qui est clair et peut être complété rapidement, il obéit promptement.

Si la tâche est complexe ou longue, la créature essaiera de déformer l'intention tout en obéissant à l'ordre littéral.

Par exemple, si on lui ordonne de garder un trésor plus d'une semaine, le chasseur peut l'emmener dans son propre plan d'existence et le garder là-bas pour toujours.

Un traqueur invisible est le plus souvent utilisé pour trouver et tuer des ennemis.

Il est très intelligent et tenace. Si une cible ne peut pas détecter l'invisible, le chasseur surprend sur un résultat de 1à 5 (sur 1d6).

Une créature capable de détecter l'invisible reçoit un bonus de +4 lorsqu'elle attaque un traqueur invisible. Le traqueur retourne sur son propre plan une fois s'il est tué, dissipé ou qu'il a terminé sa tâche.

La race des traqueurs invisibles (qui est un nom donné par les humains) vit sur le plan élémentaire de l'Air.

Ils se font appeler les « sshaïs ». Les traqueurs invisibles sont beaucoup plus rapides sur leur propre plan : 108m (36).

Plan de l'Air : Sur leur plan d'origine, les sshaïs ressemblent beaucoup à des dopplegangers.

Ils peuvent utiliser l'ESP à volonté, et se transformer en presque n'importe quelle forme originaire de leur plan. Ils apparaissent généralement sous forme d'élémentaires de l'air, de djinns ou de haoous (serviteurs aériens). Leur vraie forme est presque identique à celle d'un élémentaire de l'air, bien que ces derniers les différencient. Les sshaïs sont occasionnellement embauchés par les djinns et les haoous comme espions ou gardes.

Le sshaï sur son propre plan peut avoir 1 à 12 DV, bien qu'il soit à peu près de la taille d'un homme dans sa véritable forme. Certains sont connus pour utiliser des sorts. Ils préfèrent la négociation au combat et ont peu d'ennemis. Ils craignent les créatures et les attaques de type terrestre.

Terrain : N'importe lequel ; Plan de l'Air.

Tréant

Classe d'Armure	2
Dés de Vie	8* (L)
Mouvement	18m (6)
Attaques	2 branches
Dégâts	2d6/2d6
No. Apparaissant	0 (1d8)
Sauvegarde	Guerrier 8
Moral	9
Type de Trésor	C
Intelligence	11
Alignement	Loyal
Valeur en PX	1.200

Type de Monstre : Monstre (Rare).

Cette créature intelligente, haute de 5,40 mètres, ressemble à un arbre.

Elle ne se préoccupe que de la protection des forêts et de la vie végétale.

Les tréants parlent une langue complexe et très lente, et se méfient de ceux qui emploient le feu.

Bien que les armes normales puissent les blesser, les armes contondantes (masse d'armes) ne leur infligent que 1 point de dégâts par coup (plus bonus magique et de force).

Toute rencontre avec des tréants commence à 30 mètres ou moins, car ils sont pratiquement semblables à des arbres normaux et surprennent leurs adversaires sur un jet de 1 à 3 (sur 1d6).

Chaque tréant peut animer deux arbres au choix dans un rayon de 18 mètres, qui se déplaceront à 9 m/tour et combattront comme des tréants. Le tréant peut animer des arbres différents d'un round à l'autre.

Il existe des tréants lanceurs de sorts ; voir « Monstres Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.

Terrain : Bois.

Tricératops

Classe d'Armure	4
Dés de Vie	20* (L)
Mouvement	27m (9)
Attaques	3 cornes
Dégâts	1d8/2d8/2d8
No. Apparaissant	0 (1d6)
Sauvegarde	Guerrier 10
Moral	9
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	4.175

Type de Monstre : Animal Préhistorique (Très Rare).

Ce dinosaure quadrupède, puissamment musclé, mesure environ 4,20 m au garrot et 12 m de long. Trois cornes saillent de la crête osseuse qui protège sa tête. Bien qu'herbivore, il est agressif et dangereux, attaquant généralement à vue. Il peut charger (dégâts x 2) à la première attaque. On le trouve dans les plaines des « mondes perdus ».
Terrain : Ouvert (préhistorique).
Charge : 10.000 en à pleine vitesse ; 20.000 en à demi-vitesse.

Triton

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	1-4 (M)
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 arme
Dégâts	Selon l'arme
No. Apparaissant	0 (1d20)
Sauvegarde	Guerrier 1-4
Moral	8
Type de Trésor	A
Intelligence	12
Alignement	Neutre
Valeur en PX	10, 20 ou 75

Type de Monstre : Humanoïde (Commun).

Un triton a la moitié supérieure du corps d'un homme et la moitié inférieure de celui d'un gros poisson. Les tritons sont armés d'épieux, de tridents (traiter comme des épieux) ou de dagues. Ils vivent dans les eaux côtières où ils chassent les poissons et récoltent le varech. En dehors des chefs, tous les tritons ont 1 dé de vie et effectuent leurs jets de sauvegarde comme des guerriers du 1er niveau.
Le nombre rencontré représente un petit groupe de chasseurs, mais les tritons forment souvent des villages sous-marins comportant 100 à 300 individus. Chaque groupe de 10 rencontré sera accompagné d'un chef à 2 DV, et chaque groupe de 50, d'un chef à 4 DV. Les chefs des tritons effectuent leurs jets de sauvegarde comme des guerriers d'un niveau égal



à leurs DV. Les tritons utilisent souvent des animaux et des monstres marins dressés pour garder leurs maisons. Les tritons sont des créatures des mers et des océans, et un MD peut les utiliser de la même manière que les PNJ humains.
Il existe des lanceurs de sorts tritons, voir « Monstres Lanceurs de Sorts ».
Terrain : Océan.

Troglodyte

Classe d'Armure	5
Dés de Vie	2* (L)
Mouvement	36m (12)
Attaques	2 griffes/1 morsure
Dégâts	1d4/1d4/1d4
No. Apparaissant	1d8 (5d8)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	9
Type de Trésor	A
Intelligence	10
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	25

Type de Monstre : Humanoïde (Rare).

Les troglodytes sont des reptiles humanoïdes dotés d'une courte queue, de courtes pattes et d'une crête osseuse sur la tête et les bras. Ils exècrent la plupart des autres créatures et tenteront de tuer tout ce qu'ils rencontrent. Ils se déplacent sur leurs deux pattes postérieures et se servent de leurs membres antérieurs comme les humains. Ils disposent de la faculté de mimétisme commune aux caméléons et s'en servent pour surprendre leurs victimes sur un résultat de 1-4 sur 1d6. Les troglodytes sécrètent une huile qui produit une effroyable odeur capable de rendre humains et demi-humains malades, à moins que ces derniers ne réussissent un jet de sauvegarde contre Poison.
Les personnages affectés par les nausées dues à l 'odeur, sont pénalisés de -2 sur leurs jets pour toucher en corps à corps contre les troglodytes. Il existe des lanceurs de sorts troglodytes ; voir « Monstres Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.
Terrain : Caverne, Ruines.

Troll

Classe d'Armure	4
Dés de Vie	6+3* (L)
Mouvement	36m (12)
Attaques	2 griffes/1 morsure
Dégâts	1d6/1d6/1d10
No. Apparaissant	1d8 (1d8)
Sauvegarde	Guerrier 6
Moral	10 ou 8
Type de Trésor	D
Intelligence	6
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	650

Type de Monstre : Humanoïde géant (Rare).

Ces humanoïdes intelligents et maigres, hauts de 2m40, ont la peau caoutchouteuse. Ils se nourrissent de préférence de victimes humaines et humanoïdes. Ils vivent pratiquement partout, souvent dans les maisons en ruine de leurs victimes.
Un troll est très fort et déchire ses adversaires avec ses griffes et ses dents acérées. Son pouvoir de régénération lui permet de faire repousser les parties endommagées de son corps. Il commence à se régénérer 3 rounds après avoir subi des dégâts. Ses blessures guérissent au rythme de 3 PV par round, et même les membres sectionnés ramperont jusqu'au corps pour s'y rattacher. La tête et les griffes du troll continueront de combattre tant que la créature a 1 PV ou plus. Mais le troll ne peut régénérer les dégâts causés par le feu ou l'acide, et s'il subit ce type d'attaque, son score de Moral est de 8. À moins d'être totalement détruit par le feu ou l'acide, il finira par se régénérer complètement. Il existe des lanceurs de sorts trolls ; voir « Monstres Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.
Terrain : Caverne, Désert (n'importe lequel).

Troupeau d'Animaux

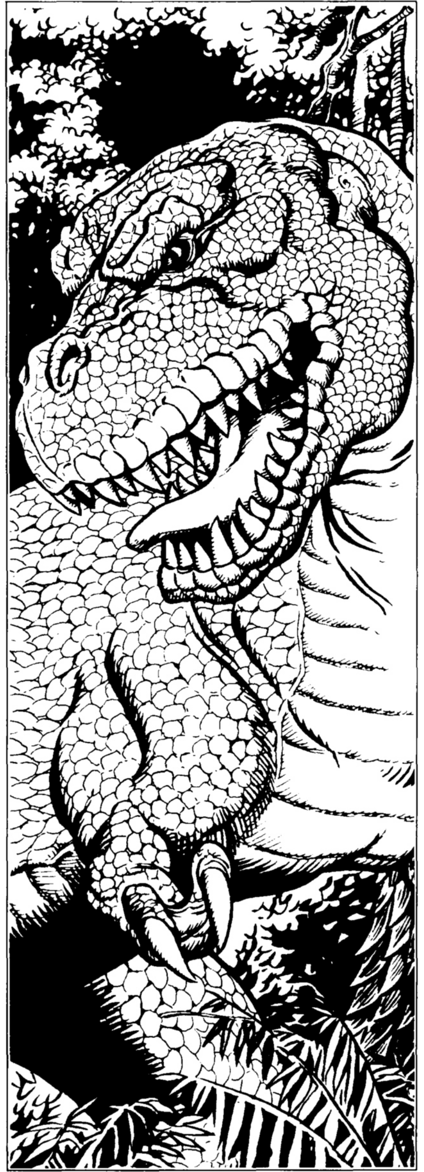
Classe d'Armure	7
Dés de Vie	1-4 (M-L)
Mouvement	72m (24)
Attaques	1 attaque
Dégâts	1d4, 1d6 ou 1d8
No. Apparaissant	0 (3d10)
Sauvegarde	Guerrier 1
Moral	5
Type de Trésor	Nul
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	10, 20, 35 ou 75

Type de Monstre : Animal Normal (Commun).

Cet ensemble de statistiques de monstres représente la plupart des animaux sauvages qui broutent, comme le caribou, le chevreuil, le wapiti, la chèvre et le bœuf sauvage. On les rencontre sous tous les climats du monde sauf les plus inhospitaliers. Les PJ peuvent attaquer les membres d'un troupeau afin d'obtenir de la viande. Les dés de vie et les dégâts fait par les créatures du troupeau dépendent du type de créatures.
Voici quelques échantillons de troupeau créatures et le MD est libre d'utiliser d'autres types de troupeaux.

Type d'Animal	DV	Dégâts
Antilope, Cerf, Chèvre	1-2	1d4
Chevaux sauvages, Zèbres	2 (L)	1d4+1
Caribou, boeuf	3 (L)	1d6
Élans, Rênes	4 (L)	1d8

Dans un troupeau donné, seul un animal sur quatre est un mâle, les autres sont des femelles et des jeunes. Un mâle a au moins 3 points de vie par dé de vie, les femelles ont des points de vie normaux, les jeunes n'ont que 1 à 4 points de vie par dé de vie. Lorsqu'ils sont alarmés, les femelles et les jeunes s'enfuient tandis que les mâles les protègent. Tout groupe de 16 individus ou plus peut paniquer lorsqu'il est attaqué, courant vers la cible 40% du temps (écrasant tout sur leur passage pendant 1d20 points de dégâts ; pas de jet d'attaque nécessaire).
Terrain : N'importe lequel sauf Arctique



Tyrannosaure (T-Rex)

Classe d'Armure	3
Dés de Vie	20 (L)
Mouvement	36m (12)
Attaques	1 morsure
Dégâts	6d6
No. Apparaissant	0 (1d2)
Sauvegarde	Guerrier 10
Moral	11
Type de Trésor	V x 3
Intelligence	2
Alignement	Neutre
Valeur en PX	2.375

Type de Monstre : animal préhistorique (Très Rare).

Le tyrannosaure est l'un des plus gros dinosaures chasseurs, mesurant plus de 6 m de haut. Ses énormes mâchoires sont garnies de dents pointues et il se déplace debout sur ses pattes arrière. Il attaque tout ce qui est de taille humaine ou plus grand, souvent en commençant par la créature la plus grande. Il peut avaler un adversaire de taille humaine sur un jet pour toucher de 19 ou 20 ; la victime perd 2d4 PV par round jusqu'à ce qu'elle soit sortie du monstre. Le tyrannosaure ne se rencontre en général que dans les « mondes perdus ».
Terrain : Jungle, Ouvert, Bois (préhistorique).

Vampire *

Classe d'Armure	2
Dés de Vie	7**-9** (M)
Mouvement	36m (12) 54m (18)
Attaques	1 toucher ou spécial
Dégâts	1d10+double drain Ou spécial
No. Apparaissant	1d4 (1d6)
Sauvegarde	Guerrier 7-9
Moral	11
Type de Trésor	F
Intelligence	10
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	1.250, 1.750, 2.300

Type de Monstre : mort-vivant, Enchanté (Rare).

Les vampires sont les plus craints des morts-vivants. Ils hantent les ruines, tombes, cryptes et autres lieux désertés par l'homme. Ils ne sont pas affectés par les sorts de sommeil, de charme ou d'immobilisation, et ne peuvent être atteints que par des armes magiques. Un vampire peut prendre la forme d'un humain, d'un loup géant, d'une chauve-souris géante ou d'un nuage





gazeux à volonté. Chaque changement de forme prend 1 round.

Quelle que soit sa forme, un vampire régénère 3 points de vie par round dès qu'il subit des dégâts. S'il est réduit à 0 PV, il ne se régénère pas, mais devient gazeux et s'enfuit vers son cercueil.

Sous forme de loup ou de chauve-souris géante, ses déplacements, attaques et dégâts sont ceux de l'animal. Sa CA, ses dés de vie, son Moral et ses jets de sauvegarde restent inchangés. Sous forme gazeuse, un vampire ne peut attaquer, mais vole à la vitesse indiquée ci-dessus et est immunisé contre toutes les attaques d'armes.

Sous forme humaine, un vampire peut attaquer par le regard ou le toucher, ou invoquer d'autres créatures. Le toucher d'un vampire inflige un double drain d'énergie (fait perdre 2 niveaux d'expérience) en plus des dégâts. Le regard de la créature peut charmer ses victimes. Quiconque croise ce regard doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter le charme, avec un malus de –2 au jet.

Le vampire peut invoquer l'un des types de créatures suivants, qui viendra à son aide s'il se trouve à moins de 90 m (270 m en extérieur) :

Rats 10-100	Rats Géants 5-20
Chauve-Souris 10-100	Chauve-Souris Géantes 3-18
Loups 3-18	Loups Géants 2-8

Tout personnage tué par un vampire reviendra d'entre les morts en 3 jours, sous la forme d'un vampire contrôlé par celui qui l'a tué.

Points faibles des vampires : un vampire n'approchera pas à moins de 3 m d'un symbole sacré fermement brandi, mais pourra se déplacer pour attaquer depuis une autre direction. L'odeur de l'ail le repousse ; il doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou rester à 3 m de l'ail pendant le round qui suit.

Les vampires ne peuvent traverser l'eau courante, à pied ou en volant, sauf par un pont ou dans leur cercueil. Pendant la journée, un vampire se repose généralement dans son cercueil, et perd 2 à 12 points de vie par jour s'il ne le fait pas. Ces points de vie ne sont pas régénérés tant qu'il ne s'est pas reposé dans son cercueil une journée entière. Les vampires n'ont pas de reflet, et évitent les miroirs.

On peut détruire un vampire en lui enfonçant un pieu de bois dans le cœur ou en l'immergeant dans l'eau courante pendant 1 tour. S'il est exposé à la lumière directe du soleil, il doit réussir un jet de sauvegarde contre rayon mortel à chaque round ou se désintégrer.

Un sort de *lumière éternelle* ne désintègre pas un vampire, mais l'aveugle partiellement (malus de –4 à tous les jets pour toucher).

Si tous les cercueils du vampire sont bénis ou détruits, le vampire s'affaiblira, subissant les dégâts indiqués plus haut, et mourra quand ses points de vie seront réduits à 0.

Un vampire dispose toujours de plusieurs cercueils bien cachés.

Il existe des vampires lanceurs de sorts ; voir « Monstres Lanceurs de Sorts » plus loin dans ce chapitre.

Terrain : Partout

Vase Grise

Classe d'Armure	8
Dés de Vie	3* (M)
Mouvement	3m (1)
Attaques	1
Dégâts	2d8
No. Apparaissant	1d4 (1d2)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	12
Type de Trésor	Nul
Intelligence	0
Alignement	Neutre
Valeur en PX	50

Type de Monstre : Basique (Commun).

Cette horreur rampante ressemble à de la pierre mouillée, il est donc difficile



de la repérer. Elle sécrète un acide infligeant 2d8 points de dégâts à la peau non protégée. L'acide peut dissoudre les armures et les armes normales en 1 round et les objets magiques en 1 tour. Après la première attaque, la vase grise se colle à sa cible, détruisant toute armure portée et infligeant 2d8 points de dégâts par round. La vase grise n'est pas affectée par les armes ni par l'électricité. Un de leur repaire pourrait abriter 1-3 vases, avec éventuellement un trésor spécial fait d'une autre matière que le métal (au choix du MD).
Terrain : Caverne, Ruines.

Ver Charognard

Classe d'Armure	7
Dés de Vie	3+1* (L)
Mouvement	40m (20)
Attaques	8 tentacules
Dégâts	Paralysie
No. Apparaissant	1d4 (0)
Sauvegarde	Guerrier 2
Moral	9
Type de Trésor	B
Intelligence	0
Alignement	Neutre
Valeur en PX	75

Type de Monstre : Basique (Commun).

C'est un ver à pattes de 2.70m de long, 90cm de diamètre. Il peut aussi bien se déplacer sur le sol, les murs ou le plafond. Sa petite bouche est entourée par huit tentacules, chacune de 60cm de long, qui peut paralyser si elle touche à moins qu'un jet de sauvegarde contre paralysie ne soit réussi. Un coup de tentacule fait aucun dégât réel.



Les vers charognards sont des charognards, mangeant les carcasses d'animaux morts. Mais ils sont aussi désireux de trouver de la viande fraîche. Ils attaquent les petits groupes de voyageurs, paralysant leur proie, et les mangeant en trois tours à moins d'être dérangés. À moins d'être soignée par magie, la paralysie disparaît en 2d4 tours.
Terrain : Caverne, Ruines.

Ver Violet

Classe d'Armure	6
Dés de Vie	15* (L)
Mouvement	18m (6)
Attaques	1 morsure/1 dard
Dégâts	2d8/1d8 + poison
No. Apparaissant	1d2 (1d4)
Sauvegarde	Guerrier 8
Moral	10
Type de Trésor	D
Intelligence	0
Alignement	Neutre
Valeur en PX	2.300

Type de Monstre : Basique (Très Rare).

Cette énorme créature visqueuse mesure plus de 30 m de long et 2,4 à 3 m de diamètre. Elle creuse des tunnels sous terre, débouchant à l'air libre pour se nourrir des créatures de la surface. Elle attaque en mordant et en piquant avec sa queue. Si le jet pour toucher de la morsure est supérieur de 4 ou plus au nombre exigé (ou s'il est de 20), les créatures de taille humaine ou plus petite seront englouties, subissant ensuite 3d6 points de dégâts par round. Une victime piquée par le dard doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir. Noter que si la créature est rencontrée sous terre, la taille des tunnels peut l'empêcher d'utiliser une de ses attaques. Si elle approche en creusant un tunnel, elle peut surprendre la victime (1 chance sur 4), mais il lui faut 2 à 5 rounds pour dégager sa queue du tunnel.
Terrain : Caverne, Ruines, Marais, Bois (dense).

Vision

Forme de Mort-Vivant ; voir Manifestation.



Wyverne

Classe d'Armure	3
Dés de Vie	7* (L)
Mouvement	27m (9) Vol 72m (24)
Attaques	1 morsure/1 dard
Dégâts	2d8/1d8 + poison
No. Apparaissant	1d2 (1d6)
Sauvegarde	Guerrier 4
Moral	9
Type de Trésor	E
Intelligence	3
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	850

Type de Monstre : Monstre, Draconien (Rare).

Une wyverne ressemble à un dragon à deux pattes avec une longue queue. Contrairement aux dragons, les wyvernes sont principalement marron, rouge ou rouge rouille. Ces bêtes préfèrent vivre sur les falaises ou dans les forêts, mais on les trouve partout.
En combat, la wyverne mord et arque sa queue au-dessus de sa tête pour frapper les adversaires devant elle. Ceux qui sont piqués par la queue doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir. Comme la plupart des dragons, les wyvernes sont carnivores. Elles préfèrent le goût des animaux des troupeaux comme le wapiti et l'orignal, mais attaquent les humains si elles en rencontrent pour les dévorer si elles sont victorieuses.
Terrain : Montagne, Bois.
Charge : 3.500 en à pleine vitesse ; 7.000 en à la moitié.
Multiplicateur de Barde : x 3.

Zombie

Classe d'Armure	8
Dés de Vie	2 (M)
Mouvement	27m (9)
Attaques	1 griffe ou 1 arme
Dégâts	1d8 ou selon arme
No. Apparaissant	2d4 (4d6)
Sauvegarde	Guerrier 1
Moral	12
Type de Trésor	Nul
Intelligence	1
Alignement	Chaotique
Valeur en PX	20

Type de Monstre : Mort-Vivant, Enchanté (Commun).

Les zombies sont des morts-vivants d'origine humaine ou demi-humaine et dénués de forme de pensée, créés par des magiciens ou des clercs maléfiques. Le renvoi d'un clerc peut les repousser, mais ils ne sont pas affectés par les sorts de *sommeil* ou de *charme*. Ils peuvent être atteints par des armes normales. Ils sont souvent postés à un endroit pour garder un trésor car ils sont absolument silencieux. Ce sont des combattants lents et ils perdent systématiquement l'initiative.
Terrain : Ruines.

Modifier les Monstres

Les descriptions des monstres fournies ne sont que des lignes directrices. Le MD peut modifier les détails de tout monstre pour répondre aux besoins de la campagne ou d'une aventure précise. Apporter du changement aux monstres ajoute du piquant et du mystère.

Méthode Simple

1. Modifier la Description Physique

• Le serpent arctique aurait une fourrure blanche mais sinon identique au python de roche.
• Une gorgone croisée avec un buffle, ressemble à ce dernier, mais avec des statistiques et un souffle en plus.
• Une tribu de petits cannibales : des hommes petits chauves ratatinés aux sourcils broussailleux, avec des tatouages rouges de serpents sur leurs bras, et des dents limées (statistiques de kobold).

2. Ajouter des Capacités Spéciales

• Des squelettes qui lancent leurs phalanges comme *projectiles magiques.*
• Un basilic plus grand que la moyenne, de sorte que les jets de sauvegarde contre sa pétrification se font avec un malus de -2.
• Un village de Petites-Gens dont la milice est + 2 avec des frondes au lieu de + 1.
• Des Elfes ailés avec un mouvement en vol de 45m (15).

3. S'Inspirer de la Nature

• Des araignées qui lancent des filets de toile (jusqu'à 36m) pour piéger leur proie.
• Des serpents, comme le serpent venimeux de corail et le serpent roi inoffensif, mis à part par l'ordre de leur bandes colorées.
• Des écureuils volants (probablement carnivores ou enragés) qui planent pour attaquer les intrus.
• Des créatures utilisant des comportements naturels, comme les meutes de chasse qui conduisent leur proie vers une embuscade tendue par d'autres membres de la meute, ou des animaux qui menacent et battent en retraite au lieu d'attaquer sans réfléchir.

4. Utiliser des Tactiques ou des Armes Insolites

• Un géant des sacs avec un sac géant comme arme.
• Un ogre qui utilise une massue inhabituelle (l'unique rame d'un bateau que le groupe trouvera plus tard).
• Des kobolds qui utilisent des flacons d'huile enflammée et une fosse piégée qui s'ouvre quand quelqu'un de plus lourd plus qu'eux marche dessus.
• Des hommes des cavernes de l'Arctique qui ont bombardé le groupe avec du sang de phoque, ce qui attire les ours polaires affamés.
• Des hobgobelins qui lancent des lances contre le groupe qui charge, tandis que leurs archers tirent par-dessus.
• Un sorcier qui contrôle deux hydres sous sort de *hâte*.

5. Créer des PNJ avec des Attaques Spéciales

• Le bourreau du roi, qui a un bonus d'attaque +2 avec sa hache, et coupe la tête d'un adversaire de taille humaine sur un résultat de 20.
• Un cuisinier orc portant une casserole de graisse, qui la jettera devant le groupe avant de s'enfuir (les PJ glissent et éventuellement tombent s'ils le poursuivent).
• Un archer loyal, qui peut désarmer, couper une corde, ou faire tout autre type de tir sans jamais infliger de dégât avec son jet d'attaque normal.

6. Inverser les Attentes du Groupe

• Une ocre gelée cachée dans une cheminée et couverte de suie, qui ressemble à un pudding noir.
• Un chef gnoll qui, lorsqu'il rencontre le groupe, gronde :
« Il était temps que vous arriviez. Entrez et suivez-moi . . . »
• Une salle dont la gravité est inversée avec des araignées géantes sur le sol mais qui sont en fait au plafond.

7. Créer des Détails Particuliers pour la Campagne

• Une *Table de Rencontre Locale* qui change la fréquence des monstres, notamment certaines créatures. Des PNJ spéciaux peuvent être ajoutés à cette table.
• Une secte cachée de druides chaotiques et un mal dû à une ancienne malédiction.
• Des orcs avec différents traits tribaux :
1. Les orcs de la Main Rouge fuient rarement le combat (+ 2 bonus de Moral).
2. Les orcs de la Dent Tordue sont des lâches et n'attaqueront pas à moins qu'ils ne soient 2 contre 1. Ils sont particulièrement traîtres et fourbes, même pour des orcs.
3. Les orcs de l'Œil Jaune sont des assassins qui préfèrent les garrots et les sarbacanes. Ils sont rarement vus, beaucoup ont des sorts cléricaux. Chacun a un petit poignard tatoué quelque part sur son corps.
4. Les orcs de la Montagne Blanche utilisent des flèches empennées de noir. Ils tiennent toujours la parole donnée, et ne subissent aucun malus en pleine lumière.

8. Faire des Associations de Monstres

• Des lutins archers chevauchant des abeilles géantes.
• Un seigneur troll avec un *anneau de résistance à l'acide* et *corne d'explosion*, chevauchant une limace géante.
• Une méduse avec des dés de vie deux fois la normale, armé d'un arc magique et des flèches empoisonnées + 2, et immunisée contre les effets de son regard réfléchi.
• Un pudding noir symbiotique en forme de dragon noir, qui crache de la boue verte.
• Un golem d'obsidienne qui se brise lorsqu'il est tué, révélant un golem de bronze à l'intérieur. Il crache un petit élémentaire de feu (DV 2-3) à chaque round jusqu'à ce qu'il soit tué.

La chose la plus importante à retenir sur les changements apportés aux monstres, c'est que les joueurs croiront connaître les monstres alors que non. Amusez-vous !
Parfois, des changements plus en profondeur seront nécessaires. Les règles optionnelles suivantes peuvent être utilisées si vous le souhaitez.

Intelligence des Monstres

L'Intelligence d'une créature est importante pour le *roleplay* et la mise en scène d'une rencontre. Des monstres stupides peuvent faire des erreurs tactiques au combat mais certains, très intelligents, peuvent surprendre les personnages avec des pièges brillants, des provocations verbales et des réactions rapides aux

situations imprévues. L'intelligence est également nécessaire pour déterminer les effets d'un sort de *charme* ou de *confusion*.
Dans la liste des monstres, les scores d'intelligence moyens sont donnés. Mais des individus peuvent avoir des intelligences supérieures ou inférieures. Les monstres lanceurs de sorts ont toujours une intelligence supérieure à la moyenne par exemple et les chefs aussi.
Pour déterminer l'Intelligence d'un individu, trouver l'Intelligence moyenne de sa race dans sa description puis la reporter à la ligne correspondante sur la *Table : Intelligence des Monstres*. Lancer deux dés à six faces (2d6). Le premier dé est utilisé pour déterminer de combien l'Intelligence de cet individu varie de la moyenne, consulter la colonne correspondant au nombre que vous avez obtenu. Le deuxième dé sert à déterminer s'il faut soustraire (1-3) ou ajouter (4-6) ce montant de l'intelligence moyenne. Considérer les résultats inférieurs à 0 comme 0 et les résultats supérieurs à 18 comme 18. Les vampires et les formes de vie basiques ignorent les soustractions.

Table : Intelligence des Monstres

		1d6					
Intelligence	Variable	1	2	3	4	5	6
0-1	1	0	0	0	0	1	1
2-3	0	0	0	0	1	1	1
4-5	2	0	0	1	1	2	2
6-8	3	0	1	1	2	2	3
9-12	4	0	1	2	2	3	4
13-15	4	0	1	2	2	3	4
16-17	3	0	1	1	2	2	3
18	2	0	0	1	1	2	2

Exemple : Les tritons ont une Intelligence moyenne de 12. Pour déterminer le score d'un individu particulier, aller à la ligne « 9-12 » sur la table ci-dessus. Lancer 1d6, le résultat est 4, donc la variation sera de 2. Le résultat du second jet est 6. Par conséquent, on ajoute la variation à l'Intelligence. L'Intelligence réelle de ce triton est de 14.

Taille des Monstres

Les dés de vie donnés pour un type de créature sont considérés comme la moyenne. Des versions plus petites et plus grandes peuvent être rencontrées. Pour modifier la taille d'un monstre, décider si ce monstre spécifique est plus petit ou plus grand que la moyenne. Ensuite, utiliser les modificateurs suivants :

Si plus petit :
-3 Beaucoup + petit
-2 Plus petit
-1 Légèrement plus petit
Si plus grand :
+1 Légèrement plus grand
+2 Plus grand
+3 Beaucoup plus grand

Choisir le modificateur qui semble le plus approprié pour ce type de monstre. Par exemple, un ogre beaucoup plus grand que la normale prendrait le modificateur + 3. Ces modificateurs sont similaires aux modificateurs de caractéristiques des personnages. Ils sont utilisés de la manière suivante :

Points de Vie : Ajouter le modificateur sous forme de points par DV. *
Jets d'Attaque : Ajouter le modificateur au jet.
Dégâts : Ajouter le modificateur par dé de dégâts. *
Sauvegarde : Soustraire le modificateur au jet.
Armure : Soustraire le modificateur à la CA.
* Il doit toujours y avoir au moins 1 point par dé.

Pour calculer la valeur en PX des différentes tailles de monstres, prendre le nombre total de bonus aux PV et le diviser par 5, en arrondissant au supérieur. Ajouter le résultat aux DV de base du monstre. C'est le nombre de DV à utiliser lors du calcul de la valeur en PX. Par exemple, une gorgone de taille normale a :

CA 2 ; DV 8* ; TAC0 12 ; Dmg 2d6 ; Sauvegarde G8

Une gorgone beaucoup plus grande aurait :

CA -1 ; DV 8+24* ; TAC0 9 ; Dmg 2d6+6 ; Sauvegarde G8+3 ; VPX : comme 13 DV

Chefs Tribaux : Certaines créatures qui vivent en tribus ont des chefs qui obtiennent le titre par naissance. La taille de ces leaders a augmenté au fil des générations. La plupart ont des modificateurs de + 3 en se basant sur les conseils ci-dessus.

Renvoi des Morts-Vivants : Les morts-vivants de taille différente sont repoussés par un Clerc avec les mêmes probabilités que la normale, ou éventuellement en vous basant sur les nouveaux dés de vie.

Âge des Monstres

Considérer le nombre moyen de points de vie par DV comme reflet de l'âge d'un monstre.
Un monstre enfant a 1 point de vie par dé de vie (le minimum) et en gagne progressivement plus à mesure qu'il vieillit. Le score moyen (4.5 PV par dé en moyenne) est atteint au plus fort de sa vie : une créature mature ayant passé l'âge moyen. En vieillissant, les points de vie diminuent généralement. Les monstres vaincus ne devraient valoir leur pleine valeur en PX que lorsqu'ils ont leur PV d'adulte. Réduire la valeur en PX lorsqu'un monstre est trop jeune ou trop vieux pour avoir le maximum de PV. La taille des monstres varie aussi souvent selon l'âge, un jeune a 10-25% de la taille adulte et rapetisse à 90% de la taille adulte dans la vieillesse.

Influences de l'Environnement

Les monstres peuvent facilement s'adapter à des environnements différents. Sous l'eau, par exemple, les PJ s'attendent à rencontrer les prédateurs habituels comme les poissons, requins, pieuvres, etc., mais seraient surpris de trouver des formes sous-marines d'oiseaux, de dragons, de morts-vivants, et autres.
Ces variantes devraient être de la même taille que leurs cousins du monde terrestre mais avec quelques différences propres à leur adaptation au nouvel environnement.
Le MD pourrait autoriser des créatures spéciales qui respirent sous l'eau à s'aventurer sur un nouveau territoire seulement quand les conditions leur permettent de survivre normalement. Un brouillard épais, des pluies battantes, une neige épaisse, ou d'autres conditions météorologiques humides pourraient permettre aux créatures aquatiques d'errer à proximité. Les requins des neiges dont les nageoires brisent les congères, pourraient s'avérer dangereux pour les voyageurs pendant les mois d'hiver. Une méduse géante pourrait se rencontrer flottant dans la couverture nuageuse basse, ses vrilles traînant sous la pluie, accrochant ce qui passe.
Se rappeler qu'en adaptant des monstres à de environnements nouveaux, le MD n'est pas contraint par les limites de notre monde. Toutefois, le MD devrait essayer de

trouver des raisons logiques dans le cadre du monde fantastique de campagne sur le pourquoi et le comment de ces situations inhabituelles. Bien qu'il soit facile de changer les choses sans se soucier de rien, un monde fantastique cohérent est plus divertissant.

Monstres Lanceurs de Sorts

L'utilisation de sorts magiques n'est pas limitée aux Humains et aux Elfes. De nombreuses races humanoïdes ont leur propres magiciens, clercs et même druides. Un Clerc ou Druide non-humain est un *Chaman*, et un Magicien non-humain, un *Wokan*. Chamans et Wokans ne maîtrisent pas tous les sorts et ceux qu'ils connaissent sont souvent lancés de manière originale, impliquant la danse, des cris, des hurlements ou en agitant des objets étranges.
Les lanceurs de sorts non humains connus sont répertoriés ci-dessous dans la *Table : Capacités Maximales des Lanceurs de Sorts*, ainsi que leur niveau maximum atteignable. Certains peuvent être des deux classes (un Chaman/Wokan), mais alors le niveau maximum pour chaque classe est alors la moitié de ce qui est indiqué.

Noter que la plupart des non-humains d'une tribu ou d'un repaire ne connaissant rien à la magie, en ont peur ou s'en méfient. Seuls les rares Chamans et Wokans en sont familiers. Ces lanceurs de sorts utilisent souvent leurs compétences pour accéder à des postes de pouvoir au sein de leurs tribus. Un non-humain sur 20 est un lanceur de sorts, et de nombreux groupes n'ont pas de Wokan, seulement un Chaman.
Les sorts utilisables par les Chamans et les Wokans sont listés ci-dessous sous « Sorts Utilisables par les Chamans » et « Sorts Utilisables par les Wokans ». Les Chamans et les Wokans ne connaissent et ne peuvent pas apprendre d'autres sorts que ceux indiqués dans ces listes. Ils peuvent utiliser les objets magiques mais pas lire les parchemins. Un Chaman peut utiliser tout objet de Clerc et un Wokan ceux d'un Magicien.
Un Chaman ou un Wokan a normalement 3 à 8 PV par DV (1d6 + 2 au lieu de 1d8), et gagne un bonus de + 1 point de vie par niveau de lanceur de sorts (même si le total dépasse le niveau normal maximum pour ce type de monstre).

Remarque Importante : La table ci-dessous, la plupart du temps, ne répertorie pas les monstres qui peuvent lancer des sorts en tant que tel. Par exemple, les humains, les liches, les sphinx, etc. De telles créatures ne se limitent pas aux listes de sorts pour Chamans et Wokans.



Sorts Utilisables par les Chamans

Sorts de Clerc de 1er Niveau	
Soins Mineur*	Lumière*
Détection de la Magie	Protection contre le Mal
Sorts de Clerc de Niveau 2	
Bénédiction*	Charme Serpent
Paralysie*	Langage Animal
Sorts de Clerc de Niveau 3	
Lumière Éternelle*	Guérison des Maladies
Guérison de la Cécité	Désenvoutement
Sorts de Clerc de Niveau 4	
Soins Majeurs*	Contrepoison
Dissipation de la Magie	Langage des Plantes
Sorts de Clerc de Niveau 5	
Manne	Dissipation du Mal
Soins Ultimes	Fléau d'Insectes
Sorts de Clerc de Niveau 6	
Guérison Totale	Langage des Monstres
Orientation	Rappel
Sorts de Druide: Tous utilisables.	

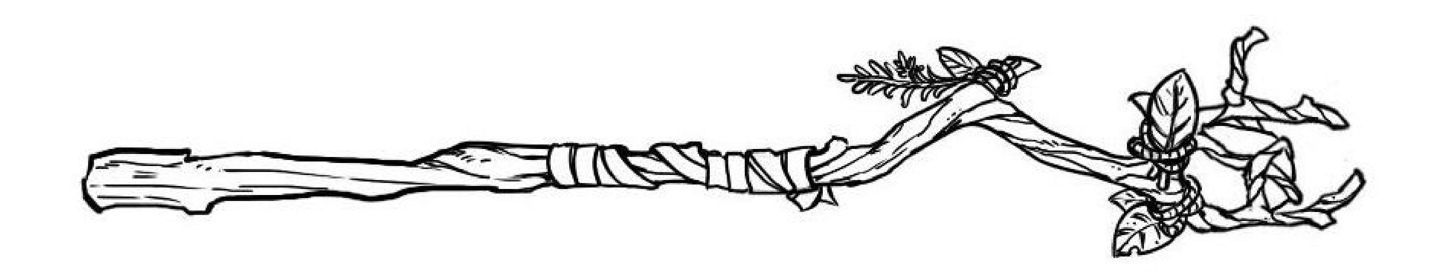
Sorts Utilisables par les Wokans

Sorts Magiques de 1er Niveau	
Détection de la Magie	Lecture des Langues
Protection contre le Mal	Sommeil
Lumière	Lecture de la Magie
Sorts Magiques de Niveau 2	
Lumière Éternelle*	Invisibilité
Détection du Mal	Lévitation
Détection de l'Invisible	Toile
Sorts Magiques de Niveau 3	
Clairvoyance	Vol
Dissipation de la Magie	Foudre
Boule de Feu	Respiration Aquatique
Sorts Magiques de Niveau 4	
Charme Monstre	Allométa-morphose
Embrousaillement	Désenvoutement
Mur/Tempête de Glace	Mur de Feu
Sorts Magiques de Niveau 5	
Nécro-animation	Paralysie des Monstres
Dissolution	Mur de Pierre
Nuage létal	Passe-Muraille
Sorts Magiques de Niveau 6	
Incantation Mortelle	Réincarnation
Glissement de Terrain	Pierre en Chaire*
Holographie	Mur de Fer

Table : Capacités Maximales des Lanceurs de Sorts,

Objet	Niveau de Clerc (Chaman)	Niveau de Druide (Chaman)	Niveau de Magicien (Wokan)	Notes
Actéon		D8	W8	
Araignée, Planaire	C9		W9	
Centaure		D8	W8	
Cyclope	C4		W2	
Djinn	C4		W6	[a]
Djinn, Supérieur	C8		W12	[a]
Doppleganger	C6		W4	
Dragon	C10			[b]
Dryade		D10	W4	[a]
Éfrit	C6		W4	[a]
Éfrit, Supérieur	C12		W8	[a]
Fée		D4	W8	[a]
Géant, Colline	C8		W6	
Géant, Feu	C8		W6	
Géant, Givre	C8		W6	
Géant, Nuage	C10		W10	
Géant, Pierre	C8		W6	
Géant, Tempête	C10		W10	[a]
Génie des eaux		D6	W4	[d]
Gnoll	C6		W4	
Gnome	C12		W12	
Gobelin	C8		W6	
Gobelour	C6		W4	
Gremlin	C4		W8	
Harpie	C6		W4	
Hobgobelin	C8		W6	
Homme-Lézard	C6		W4	
Homme-Scorpion	C13		W4	[c]
Kobold	C6		W4	
Méduse	C8		W8	
Minotaure	C4		W2	
Néandertal	C4		W2	
Nuckalavee	C2		W4	[a]
Ogre	C4		W2	[e]
Orc	C6		W4	
Pixie		D6	W4	
Sasquatch		D4	W2	
Sprite		D6	W4	
Thoul	C4		W4	
Tréant		D10		[f]
Triton	C8		W8	
Troglodyte	C4		W2	
Troll	C4		W2	
Vampire	S9		W9	[g]

[a] Les capacités magiques spéciales de ce monstre ne sont pas affectées par le fait qu'il possède des sorts.
[b] Certains dragons utilisent des sorts magiques, mais aucun dragon ne peut utiliser à la fois des sorts cléricaux et magiques.
[c] Les Clercs homme-scorpion qui ont accès aux sorts cléricaux sont en fait des clercs, pas des chamans.
[d] Un génie des eaux qui connait des sorts est considéré comme 5 génies pour l'effet spécial de *charme* des génies des eaux.
[e] Certains ogres très rares et exceptionnellement intelligents peuvent atteindre W12, mais ils vivent alors séparés de leurs congénères normaux.
[f] Un tréant qui a l'usage des sorts druidiques peut animer quatre arbres au lieu de deux.
[g] À la discrétion du MD, un vampire lanceur de sorts peut être un Magicien ou un Clerc à part entière, sans se limiter aux sorts de chaman/wokan répertoriés ci-dessus.







Monstres Spéciaux Lanceurs de Sorts

Lycanthropes

Un lycanthrope peut être un véritable Magicien, Clerc, ou Druide sous forme humaine. Cependant, il ne peut utiliser que certains sort en forme de garou. Un sanglier-garou lanceur de sorts peut lancer trois sorts de *charme* par jour sous forme humaine ou sous forme garou, mais ne peut lancer ses autres sorts qu'en forme humaine. Les sangliers-garous n'oublient pas les sorts mémorisés pendant qu'ils sont sous forme garou et lorsqu'ils reprennent forme humaine, tous leurs sorts mémorisés sont toujours connus.

Morts-Vivants Lanceurs de Sorts

Un lanceur de sorts tué par un mort-vivant peut conserver l'utilisation de sorts après être revenu sous forme de mort-vivant. Plusieurs lanceurs de sorts morts-vivants sont répertoriés ci-dessus et dans la liste principale des monstres. Si un Clerc devient une momie (par un procédé connu uniquement des anciens grands prêtres de certains cultes chaotiques), la momie morte-vivante peut utiliser les sorts de Clerc connus dans sa vie antérieure et peut également contrôler d'autres morts-vivants (voir Seigneur Mort-Vivant et Pions). Une momie lanceur de sorts est limité aux sorts de 3ème niveau, même si elle avait accès à des niveaux supérieurs dans sa vie mortelle.

Seigneur Mort-Vivant et Pions

Sous certaines conditions, des morts-vivants intelligents peuvent essayer de contrôler d'autres morts-vivants. Le mort-vivant n'a pas besoin d'être un lanceur de sorts pour en contrôler d'autres. Un mort-vivant contrôlé par un autre s'appelle un pion, et celui qui en contrôle un seigneur mort-vivant. Les squelettes et les zombies ne peuvent être que des pions mais les autres types de morts-vivants peuvent être seigneur ou pion. Les rencontres aléatoires avec des morts-vivants peuvent occasionnellement (10 % de probabilité) être avec des pions contrôlés par un seigneur mort-vivant.
Un seigneur peut contrôler un certain nombre de morts-vivants dont le total de DV est inférieur ou égal à deux fois les siens. S'il tente d'en contrôler davantage, c'est automatiquement un échec.
Lorsqu'une liche ou un autre mort-vivant lanceur de sorts cherche à contrôler d'autres morts-vivants, son niveau de lanceur de sorts est pris en compte à la place des DV. Comme un Magicien, une liche est bien plus puissante que ce que ses DV laissent croire.

Mécaniques

Si un mort-vivant essaie de contrôler un potentiel pion, la cible ne peut pas avoir plus de la moitié de ses DV. (Cela ne s'applique pas dans certaines situations, voir ci-dessous.) Si la cible est déjà contrôlée par d'autres moyens, le mort-vivant en a immédiatement conscience et subit un malus de -4 au jet.
Si un mort-vivant essaie d'en contrôler un autre, croiser la colonne DV du seigneur avec la ligne du pion potentiel sur la *Table : Tentative de Contrôle d'un Seigneur Mort-vivant sur un Pion* et lancer 2d6.
Si le nombre obtenu est égal ou supérieur au nombre indiqué sur la table, la tentative réussit et le mort-vivant devient le pion du seigneur. Un total de 2 ou moins (possible si le jet subit un malus) indique toujours un échec.
Si le mort-vivant tentant de prendre le contrôle était autrefois un lanceur de sorts, il peut maintenant utiliser des sorts comme il le faisait de son vivant et un bonus de + 2 s'applique à tous les jets de dé pour contrôler d'autres morts-vivants.
Pendant un combat, une tentative de contrôle est considérée comme une action de combat.
Si un mort-vivant en crée un autre du même type en tuant une créature vivante, le nouveau mort-vivant devient automatiquement un pion. Les *spectres*, *vampires*, *nécrophages* et *âmes en peine* sont les seuls morts-vivants avec cette capacité.
Cela peut obliger le seigneur à libérer d'autres pions si le nouveau montant total des DV des pions devient trop élevé.
Si un mort-vivant peut en appeler ou en invoquer d'autres, ceux qui répondent sont automatiquement ses pions à moins que le nouveau total de DV ne dépasse les limites indiquées ci-dessus, ou à moins que le seigneur leur permette de conserver leur libre arbitre.

Avantages pour le Seigneur

Le seigneur est lié télépathiquement à ses pions et voit et entend à travers eux chaque fois qu'il le désire. Cette communication ne nécessite pas d'être continue.
Le contrôle d'un pion est total, à tel point qu'il obéira aux ordres suicidaires et les pions obéissent sans hésitation. La portée maximale de contrôle est de 36 km (un hexagone de carte extérieur) par DV du seigneur.
Si un pion échoue à un test de Moral et s'enfuit du combat, le seigneur peut arrêter le pion et le forcer à retourner au combat. Cela prend une action pendant ce round de mêlée. Le pion manquera au moins un round d'attaque.
Un seigneur peut créer une chaîne de contrôle en structurant ses pions pour qu'ils deviennent aussi des seigneurs. Par exemple, un spectre pourrait contrôler jusqu'à 12 nécrophages, qui à

Table : Tentative de Contrôle d'un Seigneur Mort-vivant sur un Pion

	Dés de Vie du Seigneur Mort-vivant										
	4	**5-6**	**7-8**	**9-10**	**11-13**	**14-16**	**17-19**	**20-23**	**24-27**	**28-32**	**33+**
Squelette	7	5	3	C	C	C	C	C	C	C	
Zombie	9	7	5	3	C	C	C	C	C	C	C
Goule	11	9	7	5	3	C	C	C	C	C	C
Nécrophage	-	11	9	7	5	3	C	C	C	C	C
Âme en Peine	-	-	11	9	7	5	3	C	C	C	C
Momie	-	-	-	11	9	7	5	3	C	C	C
Spectre	-	-	-	-	11	9	7	5	3	C	C
Vampire (a)	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3	C
Vampire (b)	-	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3
Manifestation	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	5
Entité	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7
Esprit	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9

Lancer 2d6 ; si le résultat est le nombre indiqué (ou supérieur), le seigneur a réussi à prendre le contrôle du mort-vivant inférieur.
C : Le contrôle est automatique.
(a) : Vampire non lanceur de sorts avec 7 ou 8 dés de vie.
(b) : Vampire de 9 dés de vie ou tout vampire utilisant des sorts



leur tour, contrôleraient chacun jusqu'à six squelettes. La communication et le contrôle direct ne s'étendent pas tout le long de la chaîne de contrôle, mais seulement entre le seigneur et ses pions personnels.
Tout seigneur peut coordonner les attaques de ses pions de manière bien organisée. Un seigneur au sommet d'une chaîne de contrôle composée de plus de 9 morts-vivants (en comptant toute la chaîne) peut être considéré comme le commandant d'une armée de morts-vivants. Si vous utilisez le système de combat de masse de la Machine de Guerre (voir Chapitre 9), noter les détails suivants pour le calcul de la VbF :

1. Facteur de Commandant : Utiliser la Sagesse du seigneur à la place de l'Intelligence, et traiter son Charisme comme égal à 18. (Voir la section Intelligence.)
2. Facteur d'Expérience : Traiter chaque seigneur contrôlé en tant qu'Officier.
3. Facteur d'Entraînement : Maximum automatique (52)
4. Facteur d'Équipement : Supposer un armement normal.
5. Facteur de Troupe Spéciale : Examiner précisément le pourcentage de la force qui possède plus d'un astérisque accolé à ses dés de vie.

Repousser des Morts-Vivants Contrôlés

Lorsqu'un Clerc tente de repousser des pions, le test est effectué comme si la cible était le seigneur. Si la tentative échoue, les pions ne sont pas affectés. Si c'est un succès, le lien de contrôle est rompu, mais il n'y a pas autre effet. Une deuxième tentative est nécessaire et effectuée avec les probabilités et les résultats normaux.

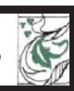
Durée du Contrôle

Au lever de la pleine lune, tous les pions sont libérés du contrôle jusqu'à l'aube suivante. Ainsi, la durée de contrôle continue maximale des morts-vivants est d'environ quatre semaines. Tout seigneur peut libérer ses pions à tout moment.

Draineurs d'Énergie

Chaque fois qu'un mort-vivant draineur d'énergie (spectre, vampire, nécrophage, âme en peine etc.) tue une cible, elle revient plus tard sous la forme d'un mort-vivant du même type, pion de son meurtrier. Dans ce cas, sa classe d'armure et ses dés de vie deviennent ceux du type de mort-vivant, mais les PV sont la moitié de ceux de leur vivant. Garder en tête que la cible ne revient pas immédiatement sous forme de mort-vivant, mais généralement après une période allant de 24 à 72 heures, ou selon les indications données en description du monstre.
Si le seigneur mort-vivant est tué après qu'elle ait été ressuscitée comme pion, la cible est libérée et gagne 1 PV par heure jusqu'à atteindre le montant total des PV possédés auparavant.
Si le seigneur est tué avant que la cible ne revienne sous forme de mort-vivant, elle sera libre au lieu d'être un pion. Dans ce cas, elle a tous ses PV d'origine (pas la moitié), et également les mêmes DV. Sa classe d'armure et vitesse de mouvement changent pour correspondre aux statistiques du mort-vivant. Ces morts-vivants créés varient donc considérablement de la description standard. Noter que les dés de vie, et non les niveaux d'expérience, restent les mêmes.
Si la cible était un Clerc ou un Magicien, les sorts ne sont utilisables que si le mort-vivant est libre. Un Clerc mort-vivant doit encore méditer pour gagner des sorts, et un Magicien mort-vivant doit toujours conserver un grimoire pour mémoriser les sorts. Les Druides deviennent des Clercs morts-vivants, car il n'y a pas de Druides morts-vivants.
Lorsque le résultat du renvoi d'un mort-vivant lanceur de sorts indique R ou D, le mort-vivant peut effectuer un Jet de Sauvegarde contre les sorts pour éviter complètement l'effet. Si c'est un succès, le renvoi est ignoré mais n'est pas considéré comme un échec et le même Clerc pourra faire de nouvelles tentatives pour renvoyer cette même créature.
Tout lanceur de sorts mort-vivant peut être soigné et ramené à la vie normale après avoir été tué sous forme de mort-vivant. Les restes doivent être traités avec un sort de *désenvoutement* par un Clerc de niveau 26 ou plus, suivi des sorts de *guérison totale* et *rappel à la vie* (ou *rappel ultime à la vie*).





À mesure que les personnages atteignent des niveaux d'expérience plus élevés, ils prennent conscience de pouvoirs plus puissants qu'eux, des pouvoirs qui dépassent l'entendement des mortels. L'influence de ces puissances est profondément interconnectée avec les événements de la campagne, et il devient clair que des entités supérieures manipulent le monde, peut-être le multivers entier, selon leurs propres désirs. Ce sont les Immortels.

Immortels et Sphères de Pouvoir

Autrefois héros légendaires mais mortels, les Immortels ont acquis des pouvoirs et des responsabilités au-delà des préoccupations matérielles. Dorénavant, les Immortels manipulent subtilement les événements du multivers pour faire avancer leurs Sphères de Pouvoir. Leurs manigances créent des défis et des sagas épiques pour tester la valeur des mortels, tout en favorisant leurs objectifs mystérieux.
Chaque Immortel sert une Sphère de Pouvoir (décrites ci-dessous), et la lutte pour la domination entre les Sphères de Pouvoir provoque les conflits dans la campagne.
Chaque Immortel a un intérêt personnel, souvent tiré des expériences de sa vie mortelle. Il pourrait être une divinité de la Guerre, tandis qu'un autre celle des Arts.
Chaque Immortel promeut son propre intérêt personnel dans le monde des mortels.
Chaque Immortel a un Ordre clérical qui le sert. L'Immortel est source de pouvoir (c'est-à-dire les sorts) pour ses partisans Clercs, et leur donne également une voie à suivre, souvent sous la forme de la doctrine de l'Ordre clérical, mais parfois en manipulant directement ou indirectement le Clerc dans une quête spécifique ou un ensemble d'actions.
Chaque Immortel tire sa force du nombre et de la dévotion de ses disciples mortels, ceux qui prient l'Immortel et suivent sa doctrine. Cela engendre aussi des luttes entre les Immortels pour s'attirer la ferveur du plus grand nombre.
Remarque : Tous les clercs ne servent pas un Immortel. Certains servent les concepts moins spécifiques de Loi, Neutralité et Chaos, tandis que d'autres servent de grandes forces non partisanes comme la Nature.

Les Sphères de Pouvoir

Le multivers entier (c'est-à-dire la combinaison de tous les univers) peut être divisé en cinq composants distincts, également appelés **Sphères de Pouvoir**. Ces cinq sphères sont la **Matière**, l'**Énergie**, le **Temps**, la **Pensée** et l'**Entropie**. Tout dans le multivers est composé d'une association de ces cinq composants dans des proportions variables.
Chaque Immortel sert une des Sphères, cherchant à accroître son influence dans le multivers ou à maintenir l'équilibre des Sphères de Pouvoir.
Dans trois des sphères (Matière, Énergie et Temps), un alignement est dominant et dans les deux autres (Pensée et Entropie) aucun alignement ne domine.

La **Sphère de Matière** est étroitement liée à l'élément terre.
Son but est de résister à la destruction et à l'affaiblissement. Cette sphère représente la robustesse et la stabilité. La Matière, dans ses trois formes, est la pierre angulaire de toute chose. Même en décomposition, la Matière utilise les éléments pour créer de nouvelles formes. La Matière est riche en variété et facilement transformable en n'importe quelle forme. La Matière représente l'alignement Loyal (ordre et forme en toute chose) et favorise la classe Guerrier. La Matière s'oppose aux efforts du Temps qui provoque le changement et fournit à la Pensée un ordre existant.

La **Sphère d'Énergie** est étroitement liée à l'élément du feu. Son but est de créer plus d'énergie et d'activité.
L'Énergie est très active, dynamique et stimulante. Elle cherche à modifier et transformer les choses, consommer de la matière, ralentir le Temps, et stimuler la Pensée pour libérer plus d'Énergie. Très capricieuse, l'Énergie est aussi très créative, canalisant les énergies magiques et formant des choses à partir de l'Éther.
La représentation énergétique renvoie à l'alignement Chaotique (désordre et originalité) et favorise la classe Magicien. L'Énergie s'oppose aux efforts de la Pensée pour le contrôle et cherche à transformer la Matière en énergie pour continuer à son plus haut niveau malgré les affres du Temps.

La **Sphère du Temps** est étroitement liée à l'élément de l'eau. Son but est de promouvoir le changement en toute chose et de faire perdurer le cours du temps. Le Temps est partout, flux et reflux, recyclant les leçons du passé pour les rappeler au présent. C'est une force créatrice et formatrice qui provoque le changement à travers le vieillissement et la renaissance. La représentation du temps renvoie à l'alignement Neutre (recherche de changement, mais aussi de stabilité à travers les âges) et favorise les classes Clerc et Druide. Le Temps s'oppose aux efforts de la Matière à résister au changement, provoque une perte d'Énergie à travers le temps, et enseigne à la Pensée les leçons de l'histoire.

La **Sphère de Pensée** est étroitement liée à l'élément de l'air. Son but est de catégoriser toute chose et de faire des autres Sphères ses outils. La Pensée est l'essence même des Immortels. Elle est l'aboutissement, la philosophie et la compréhension. La Pensée cherche à tout analyser et peut manipuler les autres puissances du multivers. La Pensée ne représente pas un seul alignement, mais est composé de tous. Elle favorise la classe Voleur car il vit de son esprit malicieux, et le Mystique, qui s'efforce de vivre par la philosophie et la raison. La Pensée s'oppose aux excès chaotiques de l'Énergie et essaie de manipuler les effets du Temps pour créer de l'ordre et former de la Matière.

La **Sphère d'Entropie** ou de mort n'est liée à aucun élément. Son but ultime est la destruction du multivers. Les quatre autres Sphères de Pouvoir s'opposent à l'Entropie mais reconnaissent son importance dans le fonctionnement de chacune d'entre elles. L'Entropie est l'affaiblissement du tissu du multivers, la pourriture, la décrépitude et la dissipation.
Elle cherche à arrêter toute chose, provoquant l'oubli. Malgré tout, l'Entropie en soi ne peut exister sans la présence des autres Sphères de Pouvoir, ainsi, elle cherche d'abord à dominer avant de d'engendrer l'oubli. L'Entropie ne favorise aucune classe spécifique. L'Entropie cherche à détruire la Matière, dissiper l'Énergie, faire stagner le Temps, et arrêter la naissance d'une nouvelle Pensée.

Le multivers fonctionne mieux lorsqu'il y a un équilibre entre les Sphères de Pouvoir. Si l'une d'entre elles devait acquérir une domination écrasante sur les autres, ce serait l'Entropie, et un équilibre entre toutes





les Sphères est nécessaire pour l'harmonie. Ainsi, si chacune des Sphères de Pouvoir s'efforce constamment d'avancer et de grandir, les autres essayent de maintenir l'équilibre en ralentissant ou en freinant la croissance d'une sphère adverse.

Les Immortels dans le Jeu

Les Immortels offrent un défi pour les personnages de haut niveau. Leurs manipulations subtiles influent sur le cours des événements de la campagne et la possibilité d'atteindre ce statut fournit aux personnages un nouvel objectif.
Un Immortel est un être qui ne peut pas mourir par des moyens terrestres. Les Immortels n'ont besoin ni de nourriture, ni de boire, ni d'air. Ils manipulent facilement les éléments et les énergies magiques tout en restant presque totalement immunisés contre leurs effets. Les objectifs d'un Immortel sont de gagner en pouvoir et d'accroître l'influence de sa Sphère. Un Immortel acquière du pouvoir en servant sa Sphère. Accroître l'influence de sa Sphère est également un moyen d'obtenir une puissance accrue de celle-ci.
Les chemins des mortels et des Immortels se croisent quand la nécessité de servir une Sphère implique l'intervention des Immortels sur différents plans d'existence. Les Immortels sont entrés dans les croyances et les légendes du monde à travers ces rencontres fortuites.
Le Plan Primaire présente un intérêt particulier pour les Immortels. C'est le seul lieu où des humanoïdes sensibles occupent et manipulent un environnement composé des cinq Sphères. C'est aussi le seul lieu qui produit de manière fiable de nouveaux Immortels.
Ainsi, de nombreux Immortels visitent le Plan Primaire régulièrement. Autrefois, dans un passé lointain, les Immortels vivaient dans le Plan Primaire et influençaient directement l'évolution des races sensibles. Dans leur grande sagesse, ils sont ensuite partis pour préserver l'environnement unique de ce Plan.

Interactions entre Immortels et Mortels

Les Immortels influencent les mortels du Plan Primaire de manière indirecte et par subversion. Les Immortels n'affrontent généralement pas ouvertement les mortels. Les Immortels n'apparaissent que rarement aux mortels avec leur forme physique, en se présentant devant eux et en les pressant de se joindre à l'action.
Plus communément, un Immortel apparaîtra à un mortel dans ses rêves, ou inspirera à un Clerc une prophétie affectant les mortels. En de plus rares occasions, il apparaîtra devant un groupe de mortels dans sa forme réelle (voir ci-dessous).
Les Immortels communiquent généralement avec les mortels afin de leur ordonner ou de les persuader d'entreprendre des actions qui feront avancer leurs plans. Quand un Immortel prend connaissance d'un complot d'un adversaire Immortel, il communique des informations et ses désirs à un groupe de Clercs fidèles ou à des personnages-joueurs héroïques, afin de les persuader d'affronter les serviteurs de son ennemi. Les Immortels eux-mêmes participent rarement aux luttes entre leurs serviteurs.
Il n'est généralement pas nécessaire d'avoir une feuille de personnage pour un Immortel actif dans la campagne car les héros mortels ne devraient pas avoir à les combattre s'ils sont raisonnables. Cependant, en de rares occasions, les héros décideront qu'ils doivent s'attaquer à un Immortel. À ce moment, en tant que MD, vous pouvez choisir l'une des nombreuses réponses de l'Immortel :

1. L'Immortel domine les PJ :
Le MD, s'il veut que les Immortels dans sa campagne soient des êtres incroyablement puissants, peut simplement décider qu'aucun PJ mortel ne s'approche de la puissance nécessaire pour les blesser.
Par conséquent, avec ce choix, le MD peut simplement décrire comment l'Immortel fronce les sourcils, agite son arme, et tous les PJ sont immédiatement paralysés (pas de jet de sauvegarde), maudits, téléportés, ou tout autre autre punition.

2. L'Immortel s'en va :
L'Immortel pourrait tout simplement disparaître, aucune magie mortelle ne pouvant le retenir. Il pourrait alors décider à sa guise de la punition des PJ.

3. L'Immortel reste et combat : Un Immortel particulièrement stupide pourrait juste rester se battre. Ce n'est pas idiot de sa part de croire qu'il gagnera le combat mais il risque de réduire sa puissance, de perdre sa stature, et éventuellement subir des dommages supplémentaires si c'est échec.
Le MD a peut-être organisé une aventure où un artefact a la puissance de contraindre un Immortel afin que les PJ aient une chance de l'attaquer et de le détruire de manière temporaire ou définitive. Toutes les circonstances où un Immortel décide de rester se battre ne signifient pas nécessairement que l'Immortel est insensé.

Comportement des Immortels

Tous les Immortels partagent la même règle : **L'action directe contre les mortels est interdite**. Les plus sages d'entre eux ont convaincu la plupart des autres qu'ils doivent respecter ce code et l'imposer à ceux qui ne le respectent pas.
Ainsi, les Immortels dépensent beaucoup de leur énergie à surveiller toute émanation révélatrice des interventions directes d'Immortels sur les Plans où vivent les mortels.
Un Immortel qui se révèle sur le monde des mortels et commence à tuer tous ceux qu'il n'aime pas sera instantanément remarqué, et probablement attaqué par les autres. C'est pourquoi les Immortels ont tendance à limiter leur communication aux mortels à travers les rêves, ou à apparaitre très brièvement et à se manifester en dépensant très peu d'énergie. Ils essaient surtout de convertir les mortels à leurs propres doctrines et de les laisser agir par eux-mêmes.
Bien sûr, tous les Immortels ne sont pas satisfaits de devoir dépendre de la volonté des masses. Certains s'irritent de cette règle de « non action directe » et agissent directement s'ils pensent qu'ils pourront s'en tirer. Dans ce cas, il choisit souvent d'apparaitre sous la forme mortelle (décrite ci-dessous), qui n'est pas plus puissante qu'un PJ de haut niveau mais indétectable aux yeux des autres Immortels.
Les Immortels apparaissent sur le Plan Primaire sous leur véritable identité (c'est-à-dire dans leurs formes de manifestation, décrites ci-dessous) uniquement dans les lieux à haute énergie et dans les situations où ils pensent que les autres Immortels ne pourront pas constater leur présence.



Quand un Immortel apparaît sur le monde des mortels sous sa forme de manifestation, il y a 5% de probabilité cumulée par round que les Immortels qui observent le remarquent.
S'ils s'en aperçoivent, ils décideront probablement d'expulser l'Immortel égaré du monde des mortels par la force.
Si c'est un Immortel mineur de l'une des quatre Sphères « positives », ils pourront peut-être le punir. Si c'est un Immortel d'Entropie, il ne s'autorisera pas à être convoqué en leur présence et essaiera simplement de s'échapper pour causer des problèmes plus tard.

Manipulations des Immortels

Un Immortel ne se montre généralement pas aux mortels, sauf aux candidats à l'immortalité. Les Immortels préfèrent manipuler leurs disciples par des moyens détournés.
Une manière subtile mais courante implique les augures et les auspices qui laissent présager de grands événements, encouragent et inspirent une entreprise ou avertissent d'un danger.
Une autre façon commune est d'inspirer un mortel à travers des suggestions mentales, des visions ou des rêves.

Dans sa quête d'influer sur le cours de l'histoire, un Immortel peut utiliser des méthodes plus actives.
La plus courante est l'utilisation d'un pion, d'un serviteur ou d'un adepte de sa Sphère de Pouvoir, parfois même un PJ. Un pion pourrait recevoir un artefact d'un Immortel avec un but à accomplir puis le laisser agir par ses propres moyens. Le pion fait face à un risque mortel pour l'exécution de cette tâche.
Une méthode moins risquée consiste pour le pion agent de la Sphère (généralement un PNJ) à impliquer un personnage plus puissant que lui pour qu'il s'occupe de la mission confiée par l'Immortel. Dans les deux cas, ce sont les types d'événements qui impliqueront les PJ et les plus célèbres et puissants PNJ du monde dans les dessins des Immortels.
Les Immortels de la Sphère d'Entropie sont les plus susceptibles de s'impliquer personnellement dans leur manigance, révélant souvent leur vraie forme à leurs sbires, serviteurs et ennemis. Aucune action qui mettrait en danger l'existence du plan Primaire n'est jamais entreprise par aucun Immortel, même d'Entropie.



Statistiques des Immortels

Les Immortels ont trois formes de base dans lesquelles ils peuvent apparaître, la forme *Mortelle*, de *Manifestation* et *Incorporelle*.

Forme Mortelle

Un Immortel peut prendre toute forme mortelle pour abriter son esprit quand il apparaît sur le monde mortel. Il peut créer une forme mortelle de tout type de monstre du niveau maximum d'expérience de référence (ou valeur en DV).
L'Immortel est contraint par toutes les limitations de la classe de personnage ou du type de monstre qu'il incarne. Par exemple, si un Immortel crée une forme humaine pour lui-même, il peut incarner n'importe quoi, d'un homme commun à un guerrier de niveau 36 (ou de niveau 16, s'il prend l'identité d'un Mystique). S'il prend la forme d'un Clerc de niveau 24, il est lié à ses limitations sur les sorts, les armures et les armes. La violation de ces limitations force l'Immortel à prendre les formes de manifestation ou incorporelle, décrites ci-dessous.
Cette forme mortelle n'est pas détectée par les autres Immortels comme abritant un Immortel. En conséquence, l'Immortel sous la forme mortelle peut se promener librement parmi les mortels, en utilisant toutes les capacités de sa forme mortelle. Peu d'Immortels aiment cela. Devenir Immortel et puis revenir aux limites du corps humain, est pour eux, comme être guéri de la cécité puis redevenir aveugle. Ainsi, un Immortel sous forme mortelle ne peut pas garder son attention sur ses dessins comme il le pourrait s'il était sur le Plan des Immortels. Mais certains choisissent de prendre cette forme pour faire avancer leurs stratégies personnelles ou garder un œil sur les mortels essentiels à la réalisation de leurs plans.
Un Immortel peut se débarrasser de sa forme mortelle et prendre sa forme de manifestation ou incorporelle à tout moment, mais ce n'est pas instantané. Il faut un tour complet pour que la transformation soit complète. Durant ce tour, l'Immortel conserve toutes les statistiques et les limites de sa forme mortelle.
De même, l'Immortel peut changer sa forme mortelle pour une autre, avec la même contrainte de temps. Si un



Table : Immortel sous Forme de Manifestation

	Type d'Immortel		
Statistiques de l'Immortel	**Mineur**	**Majeur**	**Ultime**
Nombre Apparaissant:	1	1	1
Classe d'Armure :	0	-10	-20
Dés de Vie:	15********	30********	45********
Points de Vie :	100	250	1.000
Mouvement :	18m (6)	18m (6)	18m (6)
En Vol	45m (15)	45m (15)	45m (15)
Attaque :	2	3	4
Dégâts :	2d6 ou spécial	3d6 ou spécial	4d6 ou spécial
Sauvegarde :	M36	M36	M36
Anti-Magie :	50% sur 1.5m	60% sur 1.5m	90% sur 1.5m
Moral :	12	12	12
Type de Trésor :	-	-	-
Alignement :	Variable	Variable	Variable

Immortel veut conserver deux identités dans le monde des mortels, l'une d'une Magicienne de niveau 36 et l'autre d'un Nain de niveau 10, il peut changer librement entre les deux en un tour.
L'Immortel peut créer n'importe quel vêtement, armes et objets magiques (sauf les artefacts) comme étant des possessions de sa forme mortelle. Lorsqu'il change en une autre forme, tous ces objets disparaissent et un héros en possèderait un (ou en ayant volé un plutôt), le verra disparaître quand l'Immortel changera de forme. De plus, quand l'Immortel reprend la forme qui avait cet objet, il retourne à l'Immortel, et non vers le voleur. La forme mortelle d'un Immortel a un pouvoir spécial :
Communication : L'Immortel peut parler avec toutes les créatures vivantes et avec les choses non-vivantes liées à sa propre Sphère. Il parle toutes les langues.

Forme de Manifestation

La forme la plus puissante de l'Immortel est sa Forme de Manifestation. Cette forme est la plus proche du corps Immortel qu'il peut projeter sur le monde mortel (le Plan Primaire). L'Immortel peut faire ressembler sa forme de manifestation à tout ce qui qui rayonne sa puissance d'Immortel. Un Immortel sous cette forme ne peut convaincre personne qu'il n'en est pas un.
La plupart des Immortels choisissent une ou deux apparences spécifiques et cela les aide quand ils ont affaire à leurs disciples mortels et leurs sbires. Ils peuvent basculer entre ces apparences s'ils le souhaitent instantanément.
Trois niveaux de puissance d'Immortel sont indiqués ci-dessous : mineur, majeur et ultime. Le MD décide quel niveau de puissance correspond à sa campagne.
Les Immortels Mineurs ont obtenu l'immortalité récemment ou n'ont tout simplement jamais développé beaucoup de puissance. Ils ont tendance à être des divinités secondaires ou des patrons de professions (comme la modération ou la jeunesse), des patrons de villes spécifiques, ou des serviteurs de plus puissants Immortels. La plupart d'entre eux ont peu d'adeptes.
Les Immortels Majeurs sont des êtres puissants qui représentent des fonctions importantes et ont acquis beaucoup de pouvoir magique. Ils ont tendance à être les patrons principaux ou de professions importantes (la classe de personnage du Voleur), des patrons de nations ou de tribus. Ils ont souvent un Immortel mineur subordonné et parfois répondent à un compagnon Immortel Ultime.
Les Immortels Ultimes sont ceux qui sont les plus anciens et les plus puissants. Ils représentent souvent des traits populaires ou importants (tels que la guerre, l'amour, l'agriculture, etc.) et ont de nombreux Immortels subordonnés et disciples.
Ces catégories ne sont que des commodités pour MD, qui peut en créer d'autres avec des statistiques et des niveaux de puissance différents.
Le score de Moral d'un Immortel de 12 signifie simplement que les Immortels ne ratent jamais les jets de Moral dans les rares circonstances où ils auraient à en faire.
La plupart des Immortels ne prendront pas la peine de combattre des mortels. Le plus souvent, ils disparaissent de la scène de combat, préférant se venger de leurs ennemis plus tard et à leur convenance. Ceux qui restent ne se battent pas jusqu'à la mort et disparaissent une fois qu'ils ont perdu 25% de leur PV.
Chaque fois que la forme d'un Immortel est détruite sur le Plan Primaire, l'Immortel organise généralement sa destruction totale car la forme laisserait des indices de l'existence et de l'activité d'Immortels avec de puissants mortels et pourrait sérieusement interférer avec ses plans.

Pouvoirs Spéciaux de la Forme de Manifestation

Anti-Magie : Consulter le Chapitre 13 à la section « Anti-Magie ». La forme de manifestation émet un rayonnement AM (sans attaque) et affecte donc principalement les effets d'objets magiques et ceux magiques temporaires (comme des sorts).

Attaque d'Aura : Quand l'Immortel décide de faire une *attaque d'aura* (généralement pour impressionner ses partisans ou terrifier ses ennemis), toutes les cibles à moins de 18m doit effectuer un Jet de Sauvegarde contre les Sorts, ne recevant aucun bonus d'équipement, d'effets de sorts, ou de Sagesse. Si le Jet de Sauvegarde échoue, la cible est *subjuguée*. L'Immortel peut alors décider si la cible ressent de la terreur (traiter comme un sort de *peur* d'une durée de trois tours), est paralysée (durant trois tours). Voir description de *paralysie* au Chapitre 13, sous « Conditions Particulières des Personnages »), ou *charmée* (comme un sort de *charme* de 2 x la durée normale).
La forme de manifestation peut faire une attaque d'aura par round, mais se limite normalement à une seule par rencontre.

Communication : L'Immortel peut parler avec toute créature vivante et avec les choses non-vivantes liées à sa propre sphère. Il parle toutes les langues.



Utilisation de Sorts : La forme de manifestation autorise n'importe quel sort clérical, druidique ou magique en tant que lanceur de sorts dont le niveau est 2 x les DV de l'Immortel (donc M30 s'il est un Immortel Mineur, ou M36 s'il est au niveau Supérieur ou Ultime). Il peut faire varier la durée du sort à sa guise, n'a pas besoin de grimoire, et n'oublie pas les sorts de Magicien au fur et à mesure qu'il les utilise (et pourrait donc lancer le même sort encore et encore).

Régénération : La forme de manifestation régénère 1 PV par jour. S'il est blessé, l'Immortel lance généralement des sorts de soin sur lui-même.

Défense Spéciale : La forme de manifestation ne peut être touchée que par une arme enchantée de + 5 ou plus ou par un artefact. Lorsqu'il est blessé, il subit seulement le minimum de dégâts possible (si les dégâts sont de 2d6 + 3 points, l'Immortel subit 5 points de dommages).

Défense Spéciale contre la Magie Létale : La forme de manifestations immunise contre tous les sorts létaux.

Défense Spéciale contre le Poison : La forme de manifestations obtient des succès automatiques à tous les Jets de Sauvegarde contre le Poison.

Pouvoirs de Voyage : La forme de manifestation attribue le pouvoir de voler à volonté, de se téléporter sans erreur une fois par heure, et de voyager éthérément et astralement un fois chacune par jour.

Forme Incorporelle

La troisième forme de l'Immortel est sa forme incorporelle. Cette forme n'est en réalité qu'une projection de son esprit de sa sphère natale dans le monde mortel.
Elle apparaît généralement comme une forme brillante, intangible, ou comme un rêve projeté directement dans l'esprit d'un mortel. Dans les deux cas, l'Immortel peut apparaître avant (ou dans les rêves de) plusieurs mortels à la fois, ou peut être visible (ou dans le rêve) d'un seul, au choix de l'Immortel.
L'apparition d'une forme incorporelle sur le monde des mortels n'alerte pas les Immortels qui observent. Par conséquent, un Immortel peut communiquer librement avec ses sbires sans alerter les autres Immortels de ses activités.
La magie mortelle n'a absolument aucun effet sur la forme incorporelle. Aucun sort lancé sur la forme incorporelle ne le blessera. D'autre part, la forme incorporelle ne peut lancer aucun sort contre les mortels.
La forme incorporelle peut se transformer soit en forme de manifestation ou en forme mortelle après une transformation d'un tour.



Combattre les Immortels

Les Immortels n'existent pas dans le jeu D&D® pour que les PJ les combattent ou les tuent. Ils sont supposés être des forces puissantes qui trompent, influencent et aident les personnages joueurs, pas de simples monstres à attaquer et à tuer pour piller leur trésor.
Cependant, il se pourrait que les PJ se retrouvent à devoir combattre des Immortels. Si cela devait arriver, voici quelques directives de base.

Forme Mortelle

Si la forme mortelle d'un Immortel est tuée sur le Plan Primaire, l'Immortel est renvoyé vers son propre plan pour 1d20 jours. Il ne peut réapparaitre sur le Plan Primaire que sous sa forme incorporelle durant cette période de bannissement.

Forme de Manifestation

Si la forme de manifestation de l'Immortel est tuée sur le Plan Primaire, son esprit retourne vers son propre plan et reconstruit une nouvelle forme de manifestation en un nombre de jours égal à ses points de vie. Pendant ce temps, il ne peut réapparaître sur le monde mortel que sous sa forme incorporelle.
Les Immortels dans leur plan d'origine sont automatiquement sous forme de manifestation. Si cette forme est tuée sur ce plan, l'Immortel est mort pour toujours. Cependant, même les plus stupides ou les plus violent des Immortels ne parviendrait pas à se téléporter pour se rendre dans un refuge plus sûr, ou (s'ils ont un tour complet à leur disposition) pourraient revenir à leur forme incorporelle, et envoyer leurs sbires sur tous des PJ assez fous pour les attaquer.

Forme Incorporelle

La forme incorporelle ne peut être tuée ou blessé de quelque manière que ce soit.

Les Personnages sur la Voie de l'Immortalité

Puisque tous les Immortels étaient autrefois mortels, le MD peut permettre aux personnages de rechercher l'immortalité en suivant la route périlleuse de la légende héroïque. Il n'est pas facile d'obtenir l'immortalité, et cette quête ne réussit que rarement. Mais le personnage vraiment persistant et héroïque peut gagner l'immortalité s'il s'en montre suffisamment digne. Cependant, s'il gagne l'immortalité, il est probable que le personnage se retirera du royaume

des vivants et que l'on n'en entendra plus jamais parler.
L'immortalité doit être conquise. Elle ne peut être obtenue qu'en complétant avec succès plusieurs tâches extrêmement difficiles.
Il y a quatre voies vers l'Immortalité, chacune correspondante à l'une des quatre Sphères de Pouvoir élémentaires. Tout mortel intelligent atteignant son ultime niveau d'expérience peut essayer d'obtenir l'Immortalité. Cependant, seuls les Humains peuvent tenter de devenir un Immortel de la Sphère de Matière.

Conditions Préalables

Un personnage humain Clerc, Guerrier, Magicien, Voleur ou Druide doit d'abord atteindre le niveau 30, et un demi-humain ou un mystique un total de 1.000.000 de PX pour être candidat à l'Immortalité. Une fois que ces niveaux atteints, le personnage peut commencer sa recherche pour découvrir les voies de l'immortalité.
Ces voies ne sont pas un savoir commun. Le MD devrait mettre le personnage à l'épreuve à travers une série d'aventures pénibles au cours desquelles le PJ apprendrait ce qui est requis pour un candidat à l'Immortalité.
Chaque voie vers l'immortalité commence par les étapes suivantes. Assurez-vous de vérifier les détails des différentes voies avant qu'un personnage ne décide quel chemin suivre.

1. Le personnage sélectionne la voie de la Sphère de Pouvoir qu'il veut servir. Bien que chacune des Sphères de Pouvoir favorise une classe de personnage spécifique, un personnage est libre d'essayer d'atteindre l'immortalité avec n'importe laquelle sphère.

2. Le personnage doit trouver un Immortel pour le parrainer, c'est-à-dire choisir l'Immortel qu'il espère être son guide et essayer de le persuader de l'amener vers l'Immortalité.

Trouver un Parrain

Trouver un Immortel et demander le parrainage n'est que la première de nombreuses tâches difficiles.
Le personnage doit repartir pour l'aventure à la recherche de l'endroit où il pourra contacter l'Immortel. Ce pourrait être au sommet d'une montagne isolée et réputée pour ses dangers, dans un mystique bosquet entouré d'une forêt profonde regorgeant de monstres, dans une faille au fond de la mer, ou dans un temple parfaitement sûr, etc.

L'Offrande

Une fois que le lieu de la rencontre déterminé, le personnage doit trouver une offrande adéquate pour la Sphère ou la personnalité de l'Immortel. Ce cadeau devrait être particulièrement précieux et avoir les qualités de la Sphère.
Plus l'offrande est extraordinaire, plus les chances sont élevées pour que le personnage reçoive une réponse favorable de l'Immortel. Une valeur minimale de 25.000 pièces d'or est recommandée, mais pas obligatoire.
Lorsque l'offrande est prête, le personnage peut embarquer pour son voyage à destination de sa rencontre avec l'Immortel.
Ce voyage devrait être très dangereux, le personnage devrait monter d'un niveau ou gagner 120.000 points d'expérience, et devrait être distrait par de nombreuses aventures en cours de route. Il doit veiller à ce que le cadeau ne soit ni endommagé ni volé. Si tel est le cas, les dommages doivent être réparés ou l'objet récupéré avant de poursuivre.

Les Sept Épreuves

Atteindre le lieu de rencontre avec l'Immortel devrait déjà être un challenge. Il est recommandé que le MD crée sept rencontres qui représentent une série d'épreuves pour atteindre l'Immortel. Les rencontres doivent tester le courage et la valeur du personnage :

Honneur et fidélité.
Dévouement à la sphère du pouvoir.
Ingéniosité et résolution sans combat.
Bravoure.
Persévérance face à l'adversité.
Miséricorde et charité du cœur.
Sagesse.

Toutes ces rencontres n'ont pas forcément besoin de comporter des combats. En fait, la plupart devraient être des situations de *roleplay* où le personnage doit prendre des décisions en adéquation avec le trait de caractère testé. Tous les défis ne doivent pas être gagnés pour atteindre l'Immortel mais ils doivent toutes être relevés.

Réponse de l'Immortel

Une fois le lieu atteint, le personnage doit méditer pendant 1d6 jours pour invoquer l'Immortel. L'Immortel entendra toujours cet appel mais jugera des résultats aux épreuves du personnage avant de répondre.

Pour déterminer la réponse de l'immortel, lancer 1d10 en appliquer les modificateurs comme dans la table suivante.

Table : Venue de l'Immortel

Modificateurs:
-5 si le personnage est d'alignement différent
-3 par épreuve échouée
+1 par épreuve réussie
+1 si artefact inférieur en offrande
+2 si artefact mineur en offrande
+4 si artefact supérieur en offrande
+8 si artefact majeur en offrande
Résultats :
1-2: L'Immortel est mécontent et fait savoir au personnage (par une vision dans 1d6 jours) qu'il ne répondra pas à sa requête.
3-8: L'Immortel arrivera dans 1d100 jours. Il envoie un signe 1d4 avant son arrivée.
9-10: L'Immortel est très satisfait et arrive sous 1d6 jours.

Traiter les résultats inférieurs à 1 comme 1 et les résultats de supérieur à 10 comme 10.
En attendant l'arrivée de l'Immortel, le personnage doit continuer de méditer durant 80% de ses heures d'éveil.
Si le personnage quitte le lieu de la rencontre, déterminer la réponse de l'Immortel avec un malus de -2. Si l'Immortel répond, il lui envoie un présage pour lui dire de retourner au lieu rencontre.
Si le deuxième résultat est 9 ou 10 (voir ci-dessus), l'Immortel apparaîtra devant le personnage, sauf s'il n'est pas seul.

La Rencontre

L'arrivée d'un Immortel est toujours impressionnante. Elle peut être grandiose ou mystérieuse. Si elle est grandiose, l'Immortel apparaît dans un forme élémentaire basée sur sa sphère.
Lors de sa première apparition, l'Immortel utilise automatiquement la *paralysie* de son attaque d'aura sur tous les mortels de la zone. Il peut libérer quiconque de cette paralysie à volonté.

L'Immortel examine le personnage puis communique verbalement ou par télépathie pour lui demander ce qu'il veut. Le personnage doit expliquer humblement ses désirs et présenter son offrande. Pour déterminer la réponse de l'Immortel, lancer 1d10 et utiliser les modificateurs ci-dessus plus des suivants :

• -5 Si le personnage est hautain.
• -2 Si la valeur du cadeau est inférieure à 25.000 po.
• +1 Si le personnage est de la classe de personnage favorisée par la Sphère de Pouvoir de l'Immortel.
• +1 si la valeur du cadeau est de 25.000 po ou plus.
• +1 Pour chaque doublement de la valeur du cadeau au-delà de 25.000 (+ 2 si 50.000 po ; +3 si 100.000 po, et ainsi de suite).

Encore une fois, traiter tous les résultats inférieurs à 1 comme 1 et ceux supérieurs à 10 comme 10.

Table : Réponses de l'Immortel

1-2:	Requête rejetée. L'Immortel détruit l'offrande et donne au personnage une quête à accomplir avant qu'il ne puisse se représenter devant lui.
3-8:	Requête acceptée.
9-10:	Requête acceptée avec plaisir. L'Immortel donne au personnage un petit objet magique de la Sphère de Pouvoir en gage et téléporte le personnage à son domicile.

Quelle que soit la réponse, l'Immortel prend possession ou détruit l'offrande.
Si l'Immortel accepte la requête du personnage, il éclaire le personnage sur les étapes nécessaires pour compléter sa quête de l'immortalité.
Les détails de ces étapes sont dans les pages suivantes. L'Immortel répond aux questions du personnage si elles sont raisonnables. Il fixe ensuite les conditions de la prochaine rencontre et repart comme s'il n'avait jamais été là.
Une fois l'Immortel reparti, le personnage ne le reverra plus jusqu'à ce que la quête soit terminée ou qu'il doive revenir à nouveau avec une autre offrande, si la requête a été rejetée. À partir de maintenant, l'Immortel, bien qu'invisible, joue un rôle déterminant en plaçant des obstacles et des défis sur la route du personnage.

Les Quatre Voies

Une fois que le personnage a gagné un parrain, il doit atteindre son niveau d'expérience le plus élevé possible avant partir sur le chemin de l'immortalité. Il doit être fidèle à la Sphère de Pouvoir qu'il a choisie et lui apporter gloire et honneur pendant les épreuves.
Chaque voie exige qu'un mortel passe les cinq exigences suivantes :

1. Les aventures du personnage doivent lui rapporter un montant d'expérience de 600.000 PX pour la plupart des classes mais seulement de 400.000 PX pour la classe privilégiée par la Sphère.
2. Le personnage doit accomplir une nouvelle quête pour récupérer un artefact lié à sa Sphère de Pouvoir. La quête de cet artefact devrait prendre plusieurs années de jeu.
3. Le personnage doit réussir une épreuve relative à sa classe et à la Sphère (voir ci-dessous).
4. Le personnage doit préparer un témoignage de sa grandeur à la fois par sa capacité à construire un monument à sa gloire et à recruter des adeptes (personnes dévouées à ses philosophies et réalisations). Le personnage doit financer le monument et participer à sa construction en partant à l'aventure à la recherche de matériaux de construction uniques.
5. Le personnage doit achever une tâche monumentale qui profitera à sa Sphère (voir ci-dessous pour plus de détails).

À la fin de ces étapes, le personnage doit retourner rencontrer son parrain Immortel. Si le personnage n'a réussi aucune des étapes, l'Immortel peut fixer d'autres exigences à remplir avant que l'Immortalité ne lui soit accordée.





Si toutes les étapes sont atteintes, l'Immortel s'en remet aux caprices du hasard. Lancer 1d10. Si le résultat est un 1, le personnage a échoué et l'Immortalité ne lui est pas accordé. Il peut continuer à demander d'autres tâches, ou il peut abandonner.
Si l'immortalité lui est accordée, il peut prendre un an pour achever ses affaires mortelles, puis devra quitter le Plan Primaire pour rejoindre ensuite les luttes du cosmos.

Les quatre voies vers l'immortalité sont :

Souverain

C'est la route vers la Sphère du Temps. Cette voie favorise les Clercs et les Druides.
Quête : Le personnage doit entreprendre une quête pour un artefact qui lui permettra de voyager à travers le temps.
Épreuve : Le personnage doit voyager dans le temps à trois périodes distinctes pour aider trois héritiers à conserver leur royaume et perpétuer leur dynastie.
Témoignage : Le personnage doit créer un royaume avec une population d'au moins 50.000 humains ou 10.000 demi-humain. Il doit aussi concevoir et construire une grande capitale pour son domaine.
Tâche : Le personnage doit fonder une dynastie et le personnage ou son héritier doit gouverner pendant au moins 20 ans. Son héritier peut être adopté. Pendant les 20 ans de règne, le personnage devrait faire face à au moins quatre défis majeurs.

Héros Épique

C'est la route vers la Sphère de Pensée. Cette voie favorise les Voleurs et les Mystiques.
Quête : Le héros épique doit entreprendre une quête pour un artefact majeur de la Sphère de Pensée.
Épreuve : Le héros épique doit retrouver et détruire un artefact de la Sphère d'Entropie.
Témoignage : Le héros épique doit trouver et entraîner son successeur. Le successeur doit être le PJ d'un joueur différent. De plus, un héros épique doit créer une nouvelle arme légendaire.
Tâche : Le héros épique doit être à la hauteur des idéaux héroïques de courage, de fermeté et de dévouement. Il doit accomplir une quête épique pour effectuer une tâche presque impossible, comme dompter tous les dragons de la terre ou construire un château dans le ciel. Cette tâche devrait prendre environ cinq ans.

Parangon

C'est la route vers la sphère d'Énergie. Cette voie favorise les Magiciens.
Quête : Le Parangon doit rechercher un artefact de la Sphère d'Énergie.
Épreuve : Le Parangon doit créer un tout nouvel objet magique. Le coût de la recherche pour créer un tel objet équivaut au total des PX du personnage.
Les composants pour fabriquer l'objet devrait être extrêmement rares et difficiles à trouver, comprenant au moins un élément impossible (le bruit d'un chat ou le rugissement d'un lion). Le joueur doit faire preuve de créativité en concevant un moyen d'acquérir cet objet.
Témoignage : Le Parangon doit recruter au moins six apprentis qui doivent atteindre au moins le niveau 12 à son service. Il doit aussi transformer la zone 160 km à la ronde de sa tour. Cette transformation doit conférer au territoire une apparence unique et une diversité de ses habitants.
Tâche : Un Parangon doit être reconnu par tous les autres Magiciens dans un rayon de 1600 km. Il peut accomplir cela grâce à des duels de magie ou en chassant tous les autres magiciens de leurs terres. Le personnage doit défier au moins 8 Magiciens de niveau 25 ou plus. Ces Magiciens pourraient s'allier contre le Parangon.

Polymathe

C'est le chemin vers la Sphère de Matière. Cette voie favorise les Guerriers.
Quête et *Tâche* : Le polymathe doit relever le défi de réussir trois vies supplémentaires en tant que Clerc, Voleur et Magicien. Le polymathe, au cours de chacune de ses trois vies en tant qu'autre classe de personnage doit rechercher et obtenir le même artefact.
Il commence chaque nouvelle classe au premier niveau, sans souvenirs de ses vies antérieures.
Les quêtes ne commencent que lorsque le personnage atteint le niveau 5 dans chaque classe.
Les deux premières fois, l'artefact est obtenu, l'Immortel réapparaît au personnage sous 1d20 x 10 jours pour le réclamer. L'Immortel réduit le personnage au premier niveau et lui fait oublier son passé pour qu'il puisse recommencer sous la classe de personnage suivante. La troisième fois que l'artefact est gagné, le personnage peut le conserver, et l'Immortel lui fait se rappeler de tous ses souvenirs passés.
Épreuve : Après avoir terminé la dernière étape de la quête, le personnage doit s'aventurer seul jusqu'à ce qu'il atteigne le niveau 12. Il conserve les capacités de toutes les classes de personnages.
Témoignage : Le polymathe doit être accompagné dans ses aventures par un membre de chaque classe de personnage humain. Ces camarades ne peuvent pas commencer à un niveau supérieur à lui. Si l'un de ces personnages est tué, le polymathe doit le ressusciter, en mettant en pause sa quête si nécessaire. Une fois la quête terminée, le personnage doit ériger un monument d'au moins 48 mètres de haut à la gloire de ses aventures. Ce monument doit durer au moins dix ans.

Une fois l'Immortalité Atteinte…

Si un personnage atteint l'Immortalité, il devrait prendre sa retraite du jeu…à moins que la campagne prenne une autre tournure et suive les Immortels et leurs activités. Cela n'arrive normalement que si deux PJ ou plus sont devenus Immortels. Les anciens PJ devenus Immortels peuvent réapparaître dans la campagne en tant que patron et parfois manipuleront leurs vieux amis.





Les pièces de monnaie, les pierres précieuses, les bijoux et les objets magiques trouvés par les personnages joueurs lors d'une aventure sont appelés les trésors. Le trésor est souvent trouvé dans les repaires des monstres et obtenu comme paiement ou comme récompense de la part d'un PNJ pour la mission accomplie.

Au fur et à mesure que les personnages deviennent davantage expérimentés et explorent des zones plus dangereuses, le trésor est mieux gardé, mieux caché et peut-être aussi piégé. Mais il est alors plus abondant aussi !

Le MD doit être prudent lorsqu'il place des trésors dans le donjon car c'est ce qui détermine le rythme auquel les personnages vont acquérir des points d'expérience.

Le Partage du Trésor

Avant le début de la session, les joueurs doivent se mettre d'accord sur la manière dont ils vont partager les trésors gagnés au cours des aventures.

Noter que dans le jeu D&D®, il n'y a pas de règle absolue sur la manière dont les joueurs doivent partager les trésors entre les personnages.

Le meilleur choix de méthode de partage est laissé à l'appréciation du groupe des joueurs. Toutefois, comme règle de base à garder à l'esprit, le partage du trésor ne doit pas se baser sur la quantité d'actions effectuée par les différents personnages. Les Guerriers sont généralement plus actifs que les autres et les Voleurs peuvent avoir peu à faire. Bien que le joueur du Voleur joue correctement son rôle, il peut n'y avoir que peu de pièges et de serrures à s'occuper. Mais chaque personnage affronte le danger à la recherche d'un trésor, et chacun agit selon les situations. Un personnage ne devrait pas être pénalisé si ses compétences particulières ont été rarement nécessaires dans cette session. Dans la prochaine aventure, il sera peut-être le personnage clé.

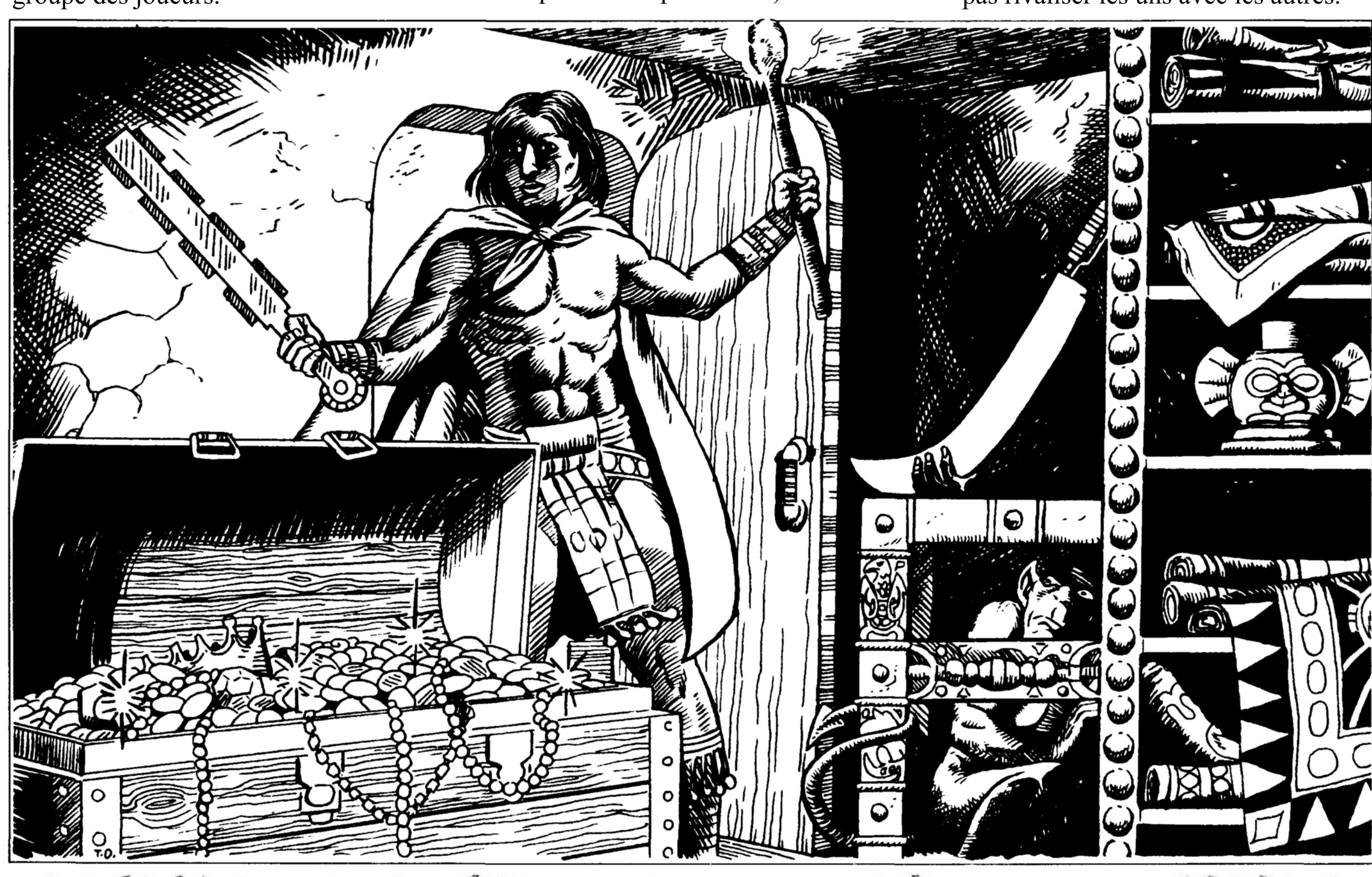
Trésor Magique

La présence d'un trésor magique dans le butin complique le partage du trésor. En règle générale, les personnages partagent d'abord les objets magiques, et ceux qui en ont obtenus reçoivent généralement une part moins importante des trésors normaux. Comme règle générale, les objets magiques permanents (comme une épée magique ou un anneau) sont considérés comme valant plus que des objets magiques temporaires (comme une potion ou parchemin). Mais les objets magiques temporaires qui peuvent être utilisés plusieurs fois (comme une baguette) sont généralement comptés comme des objets permanents à moins que le sort qu'ils lancent n'ait que peu d'importance ou utilité.

Le Partage par Consentement Mutuel

Les membres du groupe peuvent parvenir à un consensus sur qui devrait obtenir quoi, le tout sans jeter les dés. Par exemple, si les personnages trouvent un butin qui comprend une épée magique et que deux des Guerriers du groupe en ont déjà une alors que le troisième n'en a pas, ils peuvent simplement décider de l'attribuer au troisième. Si le trésor comprend un anneau magique qui porte le blason familial du clan de l'un des personnages, ils peuvent penser que c'est juste que ce personnage obtienne l'anneau.

Le but du jeu est la coopération, pas la compétition, et la plupart des membres du groupe devraient se rappeler que, quand ils partagent le butin, leurs personnages sont censés être amis ou alliés. La dynamique de groupe varie selon les individus bien sûr, mais les PJ sont censés s'entre-aider, pas rivaliser les uns avec les autres.





Chapitre 16 : Les Trésors



Table des Types de Trésors: Trésors dans les Repaires

Partie 1: Pièces de Monnaie (en milliers)

Type	pc	pa	pe	po	pp
A	25% 1d6	30% 1d6	20% 1d4	35% 2d6	25% 1d2
B	50% 1d8	25% 1d6	25% 1d4	35% 1d3	Nul
C	20% 1d12	30% 1d4	10% 1d4	Nul	Nul
D	10% 1d8	15% 2d12	Nul	60% 1d6	Nul
E	5% 1d10	30% 2d12	25% 1d4	25% 1d8	Nul
F	Nul	10% 2d10	20% 1d8	45% 1d12	30% 1d3
G	Nul	Nul	Nul	50% 1d4x10	50% 1d6
H	25% 3d8	50% 1d100	50% 1d4x10	50% 1d6x10	25% 5d4
I	Nul	Nul	Nul	Nul	30% 1d8
J	25% 1d4	10% 1d3	Nul	Nul	Nul
K	Nul	30% 1d6	10% 1d2	Nul	Nul
M	Nul	Nul	Nul	40% 2d4	50% 3d10
L,N,O	Nul	Nul	Nul	Nul	Nul

Partie 2: Gemmes, Bijoux, Trésors spéciaux et Objets Magiques

Type	Gemmes	Bijoux	Trésors Spéciaux	Objet Magique
A	50% 6d6	50% 6d6	10% 1d2	30% de 3 objets
B	25% 1d6	25% 1d6	Nul	10% 1épée, arme diverse ou armure
C	25% 1d4	25% 1d4	5% 1d2	10% de 2 objets
D	30% 1d8	30% 1d8	10% 1d2	15% de 2 objets +1 potion
E	10% 1d10	10% 1d10	15% 1d2	25% de 3 objets +1 parchemin
F	20% 2d12	10% 1d12	20% 1d3	30% 1 potion, 1 parchemin, +3 de tout sauf arme
G	25% 3d6	25% 1d10	30% 1d3	35% de 4 objets+ 1 parchemin
H	50% 1d100	50% 1d4x10	10% 1d2	15% 1 potion+1 parchemin+ 1 de 4
I	50% 2d6	50% 2d6	5% 1d2	15% de 1
J,K	Nul	Nul	Nul	Nul
L	50% 1d4	Nul	Nul	Nul
M	55% 5d4	45% 2d6	Nul	Nul
N	Nul	Nul	10% 1d2	40% 2d4 potions
O	Nul	Nul	10% 1d3	50% 1d4 parchemins

Table des Types de Trésors: Trésors Transportés

Partie 1: Pièces de Monnaie (par Individu)

Type	pc	pa	pe	po	pp
P	3d8	Nul	Nul	Nul	Nul
Q	Nul	3d6	Nul	Nul	Nul
R	Nul	Nul	2d6	Nul	Nul
S	Nul	Nul	Nul	2d4	Nul
T	Nul	Nul	Nul	Nul	1d6
U	10% 1d100	10% 1d100	Nul	5 % 1d100	Nul
V	Nul	10% 1d100	5% 1d100	10% 1d100	5% 1d100

Partie 2: Gemmes, Bijoux, Trésors spéciaux et Objets Magiques

Type	Gemmes	Bijoux	Trésors Spéciaux	Objet Magique
P,Q,R	Nul	Nul	Nul	Nul
S,T	5% 1	Nul	Nul	Nul
U	5% 1d2	5% 1d4	2% de 1	2% de 1 objet
V	10% 1d2	10% 1d4	5% de 1	5% de 1 objet

Choix des Trésors

Dans cette section et dans les suivantes, le MD trouvera des méthodes pour choisir quels trésors utiliser dans ses parties. La plupart des trésors, bien sûr, sont le plus souvent associés à un monstre, ceux qui se trouvent dans le repaire ou ceux qu'il transporte avec lui.

Il existe deux manières de déterminer le type de trésor d'un monstre : par choix délibéré du MD ou au hasard.

Choix Délibéré du MD

Le MD peut simplement décider le type de trésors pour chaque monstre en parcourant les listes de trésors dans les pages suivantes et en sélectionnant pièces d'or, joyaux et autres objets magiques. Cependant, il est recommandé que la quantité de trésor choisi corresponde aux gammes et aux types répertoriés dans l'entrée « Type de Trésor » du monstre. En conséquence, il est important de se familiariser avec les directives de choix de trésors aléatoires, expliquées dans la section suivante, pour déterminer la quantité et les types de trésors.

Choix de Trésor Aléatoire

Pour déterminer aléatoirement le trésor d'un monstre, suivre la procédure étape par étape décrite dans la Procédure Étape par Étape des Trésors Aléatoires.

Procédure Étape par Étape des Trésors Aléatoires

1. Trouver le type de trésor du monstre. Il est indiqué dans les statistiques de chaque monstre au Chapitre 14. Chaque type de trésor est noté par une lettre ou une combinaison de lettres.

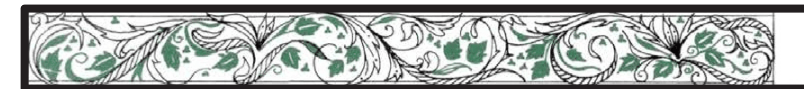
2. Consulter les tables des types de trésors (à la fois Trésor dans les Repaires et Trésor Transporté).
Trouver les types de trésors possibles. (Noter qu'il faut vérifier les deux parties de chaque table.) Chaque type indique un pourcentage, suivi d'une série de nombres.

3. Lancer 1d100 contre la probabilité indiquée dans chaque colonne. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au pourcentage indiqué, ce type de trésor est présent dans le butin. (Passer à l'étape 4.) Si le résultat est supérieur, il n'y a pas de trésor de ce type dans le butin. Si « néant » est indiqué, ce type de trésor est automatiquement non inclus dans le trésor, alors ne pas faire de jet de dés.

4. Déterminer le montant de chaque trésor présent.
Par exemple, si la colonne est « 1.000 po » et le jet indiqué est « 2d6 », lancer 2d6 et multiplier le résultat par 1.000 pour obtenir le montant de pièces d'or présentes.

5. Si le jet de dés de l'étape 2 indiquent des pierres précieuses, des bijoux, ou un trésor spécial, consulter le cas échéant les tables appropriées dans les sections suivantes pour la valeur de ces objets. Si des objets magiques sont présents, jeter les dés pour déterminer les objets en utilisant les Tables Secondaires d'Objets Magiques appropriées.







Modifier les Résultats

Si les jets donnent une quantité de trésor trop importante ou trop faible, ajuster le résultat. Toujours prendre le nombre de monstres rencontrés en considération et faire les ajustements avec soin, en particulier lors de l'augmentation du trésor attribué, car la majorité des PX obtenue par les personnages provient des trésors.

Trésor dans les Repaires contre Trésor Transporté

Lorsque le type de trésor donné est une lettre de A à O, ce trésor ne se trouve que dans le repaire du monstre (et seulement si la repaire est pillé, naturellement).
Lorsque le type de trésor est noté de P à V, le trésor est transporté par le monstre. Cette différence implique l'utilisation de deux tables différentes, l'une pour les trésors dans les repaires et l'autre pour ceux transportés.

Exemple de Détermination d'un Trésor

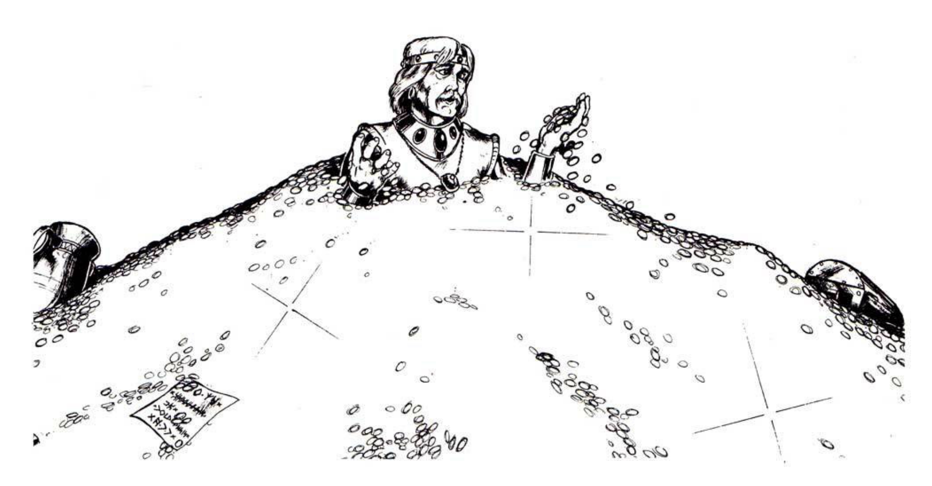
Disons qu'un MD a mis en place un nid de rocs sur le chemin des personnages. Il note toutes les caractéristiques des monstres et aussi que les rocs n'ont que le type de trésor « I », ce qui veut dire qu'ils ont un trésor mais qu'ils ne le transportent pas sur eux. Il n'aura pas besoin de consulter la *Table des Types de Trésors : Trésor Transporté*.
Cependant, sur la *Table des Types de Trésors : Trésor dans les Repaires*, le MD vérifie l'entrée pour le type de trésor « I ». La probabilité pour la plupart des pièces est « nulle », il n'a donc pas à faire de jet de dés pour ces colonnes. Mais il y a 30 % de probabilité qu'il y ait des pièces de platine et il obtient un 15 sur 1d100, il y a donc des pièces de platine. Ensuite, il obtient un 6 sur 1d8 comme indiqué dans l'entrée, alors il y a 6.000 pièces de platine dans ce repaire. (Se rappeler que la partie 1 de la *Table des Trésors dans les Repaires* indique en milliers.)
Il consulte ensuite la partie 2 de la *Table des Trésors dans les Repaires* et voit qu'il y a 50 % de probabilités que le repaire contienne des pierres précieuses. Il obtient 33 sur 1d100, donc ce sont des gemmes. Il lance 2d6, comme indiqué sur la table, pour découvrir qu'il y en a quatre. (Il devra consulter la section sur les gemmes pour découvrir de quel type et de quelle valeur elles sont, comme indiqué dans la *Table des Valeurs des Gemmes*.)
Il y a aussi 50 % de probabilités de trouver des bijoux dans le repaire et il obtient 53 sur 1d100, donc il n'y en a pas.
Il n'y a que 5 % de probabilités qu'il y ait un trésor spécial dans le repaire et obtient 98 sur 1d100, donc il n'y a pas de trésor spécial.
Enfin, il y a 15 % de probabilités d'objet magique dans le trésor. Il obtient 28 sur 1d100 donc aucun objet magique n'est présent.
Le trésor dans le nid de rocs est : 6.000 pp et quatre gemmes. Le MD choisit de vérifier la valeur des gemmes immédiatement. Il lance un 1d100 pour chacune des gemmes et obtient 23, 54, 61 et 97. Comme indiqué dans la *Table des Valeurs des Gemmes*, la valeur totale des gemmes est de 12.100 po. Cela porte la valeur totale de ce trésor à 18.100 po.

Valeurs Moyennes des Trésors

La valeur moyenne de chaque type de trésor (en po) est donnée dans la *Table des Valeurs Moyennes des Trésors*.
Ces valeurs représentent la quantité d'or d'un butin typique avec des résultats aux jets de dés dans la moyenne. Ces moyennes n'incluent pas la valeur d'objets magiques qui pourraient se trouver dans les trésors.
Après avoir fait les jets pour déterminer le butin total, le MD peut se référer à cette table pour voir si le trésor est dans la moyenne ou pas.

Valeurs Moyennes des Trésors

Type	po	Type	po
A	17.000	H	60.000
B	2.000	I	7.500
C	750	J	25
D	4.000	K	250
E	2.500	L	225
F	7.600	M	50.000
G	25.000		



Les Pièces de Monnaie

Toutes les pièces sont à peu près égales en taille et en poids. Chaque pièce pèse environ 45g. Dans D&D®, pc signifie pièces de cuivre, pa pièces d'argent, pe pièces d'électrum, po pièces d'or et pp pièces de platine. L'électrum est un mélange d'argent et d'or dont la valeur se situe entre les deux.
Le taux de change entre les pièces est le suivant :

100 pc = 10 pa = 2 pe = 1 po = 1/5 pp
ou 500 pc= 50 pa = 10 pe = 5 po = 1 pp

Les Gemmes

Pour des raisons de commodité, toutes les gemmes ont la même valeur d'encombrement qui équivaut à 1 en d'encombrement. Ce n'est pas la taille ni la forme irrégulière de la gemme qui influent sur son poids.
Chaque fois qu'une gemme de taille inhabituelle est mentionnée, le MD peut toujours présumer qu'elle ne dépasse pas l'encombrement de 1 en. En vérité, une gemme devrait peser 248 carats pour égaler le poids réel d'une pièce du jeu !
Pour déterminer la valeur d'une gemme trouvée dans un trésor, lancer les dés de pourcentage (1d100) et consulter la *Table des Valeurs des Gemmes.*
Remarque : Si la moyenne du niveau des personnages est inférieure à 9, soustraire 10 au résultat du 1d100, en traitant les résultats inférieurs à 01 comme 01.
Il y a deux façons de décrire aux joueurs les gemmes qu'ils trouvent. Le MD peut dire, « Vous avez trouvé une gemme valant 100 po », et ne pas se préoccuper du type ou de la qualité de la gemme. Ou le MD peut dire par exemple, « Vous avez trouvé un beau morceau de corail sculpté » et laisser

les personnages découvrir sa valeur exacte plus tard, à la bijouterie d'une ville, disons, probablement pour une somme modique (habituellement 1% de la valeur de la gemme).
Si vous utilisez les *Règles de Compétences Générales Optionnelles,* un personnage pourrait avoir choisi la compétence Profession Expert, ce qui lui permettrait de faire un jet de compétence pour estimer la valeur d'une gemme.

Table des Valeurs des Gemmes

1d100	Valeur (po)	Exemples
01-03	10	Agate, Quartz, Turquoise
04-10	50	Jaspe, Onyx
11-25	100	Ambre, Améthyste, Corail
26-46	500	Aquamarine, Perle, Topaze
47-71	1.000	Opale
72-90	5.000	Émeraude, Rubis, Saphir
91-97	10.000	Diamant, Jacinthe
98-00	Spécial	Pierre-Étoile*, Tristal**

*Pierre-Etoile : Toute gemme d'une valeur de plus de 1.000 po peut avoir en son centre une formation étoilée.
Rubis étoilé, saphir étoilé, etc.
La valeur est le double de la normale.
**Tristal : Le corindon est le minéral de la matière dont sont faites émeraude et rubis.
D'autres rares couleurs peuvent être trouvées. Elles sont appelées tristaux et ont une valeur comprise entre 1.000 et 100.000 po.

Variations des Gemmes en Taille et Qualité

Les gemmes sont présumées être de taille et de qualité moyenne, mais le MD peut les faire varier comme bon lui semble en utilisant la *Table des Variations des Gemmes en Taille et Qualité*. Il est préférable de ne pas le faire pour plus de 5 % des gemmes d'un trésor sinon cela devient compliqué de garder une trace de la valeur d'un trésor.
Sur la *Table des Variations des Gemmes en Taille et Qualité*, lancer 1d10 et trouver la modification de la gemme (taille, qualité ou les deux). Si seule la taille ou la qualité est affectée, lancer un autre 1d10, trouver la variation dans la seconde moitié de la table et noter la nouvelle valeur de la gemme. Si la taille et la qualité sont affectées, lancer deux fois 1d10 et considérer le premier nombre pour la variation de taille et le second pour la qualité.
La valeur de la gemme modifiée en taille ou qualité est explicite. (Voir la *Table des Valeurs des Gemmes* pour les valeurs des gemmes normales.) Cependant, si une gemme a été modifiée en taille et en qualité, les valeurs se multiplient.
Par exemple, une gemme modifiée par un jet de dé de 4 serait de taille assez petite et la valeur de la gemme serait la moitié de la normale. Comme indiqué sur la *Table des Valeurs des Gemmes*, la valeur d'une gemme normale typique est de 500 po. Cependant, si le jet de dés pour la qualité est un 10, la gemme est de très bonne qualité (valeur 8 fois la normale). La gemme, bien que petite, n'en est pas moins exquise. Ainsi, la valeur est de 1/2 X 8 X 500 = 2.000 po.

Gemme Abimée

Le MD peut également modifier la valeur des gemmes si elles ont été endommagées. Par exemple, la plupart des gemmes se brisent en cas de choc important. Les gemmes peuvent se fissurer ou se briser à cause de certains sorts (*boule de feu*, *foudre*, etc.). Tous ces effets sont laissés à l'appréciation du MD. Une gemme fissurée vaut entre 20 et 50% (1d4 + 1 X 10) de sa valeur d'origine. Une gemme brisée peut laisser un petit morceau d'une valeur comprise entre 5 et 10% (1d6 + 4) de l'original.
Toutefois, la poudre et les fragments peuvent encore être utiles aux Magiciens PNJ pour des potions, des parchemins, des encres rares, etc.

Règles Optionnelles

Le MD doit se sentir libre d'utiliser les règles optionnelles suivantes qui permettent de gagner du temps lors du placement de gemmes dans les trésors.

Réorganiser les Gemmes dans les Trésors : Après avoir déterminé la valeur totale de toutes les gemmes d'un trésor, le MD peut les combiner ou les diviser en un nombre de gemmes différent qui totalise les mêmes valeurs en po. Par exemple, 5 gemmes valant 100 po chacune pourraient être remplacées par 1 seule de 500 po, par 10 onyx de 50 po chacun, ou par 4 grenats d'une valeur de 100 po pièce et 10 fragments de turquoise de 10 po chacun.
Jet de Dés pour les Groupes de Gemmes : Lorsque plusieurs gemmes sont trouvées ensemble, le MD n'a pas à faire un jet de dés pour chacune. À la place, il peut diviser l'ensemble en groupes de trois à cinq gemmes, jetant les dés une fois pour chaque groupe. Ceci est très utile pour le trésor d'un dragon (Type H, Gemmes : 50% 1d100) ainsi que les autres trésors comprenant de nombreuses gemmes.

Les Bijoux

Pour déterminer la valeur d'un bijou, lancer 1d100 sur la *Table des Valeurs des Bijoux.* Si la moyenne de niveau du groupe est inférieure au niveau 9, soustraire 10 au jet de 1d100, et traiter tout résultat inférieur à 01 comme 01.
La valeur de chaque bijou doit être déterminé séparément, sauf lorsqu'il y en a beaucoup comme dans les trésors de types A (50 % 6d6) et H (50% 1d4 X 10). Lorsque plusieurs pièces sont trouvées ensemble, le MD peut les diviser en groupes de trois à cinq éléments chacun, puis faire un jet pour chaque groupe. Après que le MD ait déterminé la valeur des bijoux, il peut choisir ou déterminer au hasard un type pour chaque pièce en utilisant la *Table des Types de Bijoux*.
Tous les bijoux sont faits de métaux précieux, de pierres précieuses et/ou d'autres matériaux précieux (comme l'ivoire, l'ébène, la fourrure, etc.). Leurs valeurs peuvent varier jusqu'à 15 % en plus ou en moins du

Table des Variations des Gemmes en Taille et Qualité

1d10	Modification		
1-4	Taille		
5-8	Qualité		
9-10	Taille et Qualité		
1d10	**Variation en taille**	**Variation en Qualité**	**Valeur de la Gemme***
1	Très petite	Très mauvaise	1/8 de la normale
2-3	Petite	Mauvaise	¼ de la normale
4-5	Un peu petite	Médiocre	1/ 2 de la normale
6-7	Plutôt grande	Plutôt bonne	2x la normale
8-9	Grande	Bonne	4x la normale
10	Très grande	Très bonne	8x la normale

*La valeur normale de la gemme est donnée dans la Table : Valeurs des Gemmes

montant indiqué sur la table si le MD le désire. Par exemple, une pièce répertoriée comme 20.000 po peut valoir entre 17.000 et 23.000 po. Si le MD décide de faire varier la valeur, il lance 1d6. Un 1-3 signifie que la valeur est inférieure à celle indiquée, et un 4-6 signifie que la valeur est supérieure. Le MD lance 1d6 de nouveau. Un 1-2 signifie que la différence est de 15 %, un 3-4 que la différence est de 10 %, et 5-6 de 5 %.
Bien sûr, le MD peut attribuer au bijou une valeur supérieure à celle indiquée. Quand les gemmes et les bijoux sont associés, le MD peut les combiner. Par exemple, une gemme d'une valeur de 1.000 po avec un collier d'une valeur de 1.500 po pourrait être changée en « deux couronnes d'or, chacune avec une grosse perle sertie devant, et valant 1.250 po chacune ».

Types de Bijoux

Pour déterminer le type de bijoux (collier, anneau, bracelet, etc.), lancer 1d10 et consulter la *Table des Types de Bijoux* en tenant compte de la valeur de l'objet précédemment déterminé sur la *Table des Valeurs des Bijoux*. Par exemple, si un 95 était le résultat obtenu sur la *Table des Valeurs des Bijoux* (valeur de 30.000 po), le MD lance 1d10 et consulte la colonne « 15.000-50.000 » sur la *Table des Types de Bijoux*. Disons qu'un 4 a été obtenu, ce serait un médaillon d'une valeur de 30.000 po.

Définitions des Bijoux

Les types de bijoux répertoriés dans la *Table des Types des Bijoux* sont définis dans le texte suivant.

Types Communs :
Bracelet de cheville: Bracelet en cuir orné de pierres précieuses.
Perles: Perles enfilées sur un fil épais.
Bracelet: Chaîne de poignet ou bracelet ornemental.
Broche: Pièce ornementale avec une épingle sur l'arrière. En fonte, argent ou or.
Boucle: Attache pour chaussures ou autres articles.
Camée: Gemme ou pierre gravée en relief.
Chaîne: Métal précieux façonné pour le poignet, la cheville ou le cou.
Agrafe: Attache pour tenir une cape ou une robe.
Médaillon: Petit étui pour contenir un souvenir, suspendus à une chaîne.

Table des Valeurs des Bijoux

1d100	Valeur (po)*	Enc (en)**	1d100	Valeur (po)*	Enc (en)**
01	100	10	59-69	7.500	25
02-03	500	10	70-78	10.000	25
04-06	1.0000	10	79-85	15.000	25
07-10	1.500	10	86-90	20.000	50
11-16	2.000	10	91-94	25.000	50
17-24	2.500	10	95-97	30.000	50
25-34	3.000	25	98-99	40.000	50
35-45	4.000	25	00	50.000	50
46-58	5.000	25			

* Toutes ces valeurs peuvent varier de 15 % en plus ou en moins du chiffre donné, si le MD le désire.
** Encombrement optionnel (Enc.) en po.

Table des Types de Bijoux

1d10	100-3.999 po Fréquent	4.000-14.999 po Peu Fréquent	15.000-50.000 po Rare
1	Bracelet de cheville	Brassard	Amulette
2	Collier de perles	Ceinture	Couronne
3	Bracelet	Col	Diadème
4	Broche	Boucles d'oreille	Médaillon
5	Boucle	Trèfle à 4 feuilles	Orbe
6	Camée	Coeur	Anneau
7	Chaine	Feuille	Scarabée
8	Agrafe	Collier	Sceptre
9	Médaillon à compartiment	Pendentif	Talisman
10	Épingle	Patte de lapin	Tiare

Épingle : Généralement d'or ou de platine, possédant un petit joyau en guise de tête.

Types Peu Communs :
Brassard: Chaîne ou bracelet orné de pierres précieuses, porté sur le haut du bras.
Ceinture: Cuir avec pierres précieuses ou métal gravé, porté autour de la taille.
Col: Métal orné avec fermoir ou cuir avec pierres précieuses, porté autour du cou.
Boucle d'oreille: Habituellement en paire. Petit fermoir en métal avec pierres précieuses ou gravées.
Trèfle à quatre feuilles: Un symbole de porte-bonheur traditionnel, façonné de métal et de pierres précieuses.
Cœur: Broche ou souvenir en métal fin, souvent gravé ou avec des pierres précieuses.
Feuille: Broche gravée ou souvenir en métal, constellée de gemmes.
Collier: Métal gravé et pierres précieuses, accroché autour du cou.
Pendentif: Pièce ornementale accrochée à un chaîne de métal fin.
Patte de lapin: Un porte-bonheur traditionnel, en métal fin, fourrure et pierres précieuses.

Types Rares :
Amulette: Pendentif orné ou souvenir, gemme cloutée, éventuellement gravée.
Couronne: Couvre-chef en or ou en platine, ornée de grosses pierres précieuses ; qualité royale.
Diadème: Couronne très ornée, qualité impériale.
Médaillon: Pendentif orné de pierres précieuses.
Orbe: Globe serti de pierres précieuses tenu dans la main ; souvent incrusté ou gravé.
Anneau: Métal fin solide avec pierres précieuses .
Scarabée: Pierre précieuse taillée de grande taille et de haute qualité.
Sceptre: Baguette ou bâtonnet en métal ou en bois rare, gravé et serti de pierres précieuses.
Talisman: Figure gravée ou symbole de rare métaux et pierres précieuses.
Tiare: Petite couronne ou coiffe, de qualité royale (mais moins bonne qu'une couronne ou qu'un diadème.)

Bijoux Abimés

Les bijoux peuvent très facilement être endommagés par un incendie, la foudre, un choc, etc. Les bijoux abimés ne valent que la moitié de la valeur normale.
Les gemmes que l'on trouve dans certains types de bijoux sont sujettes aux directives données ci-dessus pour les gemmes endommagées. Noter également que la valeur des bijoux vient en partie de la qualité de son orfèvrerie, pas nécessairement des éléments. Tout traitement brutal peut entraîner la perte de 10 à 80 % (1d8 x 10) de la valeur.

Les Trésors Spéciaux

Le MD peut décider de placer un trésor inhabituel mais précieux dans un butin. La *Table des Valeurs des Trésors Spéciaux* donne des directives pour déterminer la valeur de ces objets.
Un MD peut trouver plus approprié de les choisir lui-même, plutôt que de les déterminer aléatoirement, afin qu'il puisse les placer dans des zones où on devrait raisonnablement les trouver, avec une certaine logique.

Table des Valeurs des Trésors Spéciaux

1d100	Nom de l'Objet	Encombrement (en)	Valeur (po)
01-10	Livre, rare	2d100	1d100 x 10
	Fourrure, typique*:		
11-12	Peau	1d6x10	1d4
13-17	Cape	(1d8+4) x 10	1d6 x 100
18-20	Manteau	(2d6+8) x 10	3d4 x 100
	Fourrure, rare*:		
21-22	Peau	1d6 x 10	2d6
23-27	Cape	(1d8+4) x 10	4d6 x 100
28-30	Manteau	(2d6+8) x 10	1d6 x 1.000
31-35	Encens, rare	1en/bâtonnet	5d6/bâtonnet
36-40	Parfum, rare	1en/flacon	(1d10+5) x 10
41-55	Tapis ou Tapisserie**	1d6 x 100	2d10
56-65	Soie**	1d6 x 10	1d8
66-75	Peau, animal	5d4 x 10	1d10
76-85	Peau, monstre	1d100 x 50	1d10 x 100
86-90	Épices, rares	1d100	4d4/en
91-95	Statuette	1d100	1d10 x 100
96-00	Vin, rare	(1d6+3) x 10	1d6/bouteille

*Exemples de fourrures « typiques » : castor, renard, martre, rat musqué, phoque.
Exemples de fourrures « riches » : hermine, vison, zibeline.
**Prix et encombrements sont donnés par mètre carré.

Les Objets Magiques

Les objets magiques sont divisés en deux catégories : les objets permanents, dont la magie est constante (comme les épées et les armures) et les objets temporaires, dont la magie est limitée dans le temps (comme les potions) ou à un certain nombre d'utilisation (comme certaines baguettes). De nombreux objets temporaires ont un nombre limité de charges ou d'utilisation. Lorsque la dernière charge est utilisée, l'objet n'est plus magique. Il est impossible pour un personnage de savoir combien de charges un objet possède, et on ne peut que rarement les recharger. La seule façon d'identifier un objet est de le tester (essayer un anneau, boire la potion, etc.). Cela peut être dangereux car certains objets magiques sont maudits ou empoisonnés. Si un suivant reçoit l'ordre de faire ce test, il est en droit d'espérer conserver l'objet. Si les PJ utilisent leurs suivants pour tester des objets magiques mais ne leur permettent pas de les garder, leur réputation en tant qu'employeurs sera sérieusement entamée. Le MD doit faire comprendre aux joueurs que leurs personnages souffrent d'une mauvaise réputation.

Utiliser des Objets Magiques

Les personnages doivent utiliser correctement les objets magiques pour qu'ils aient un effet. Par exemple, un bouclier magique n'a aucun effet s'il est placé sur le dos d'un personnage (il doit être porté au bras d'un personnage), et un anneau ne peut pas être utilisé s'il est dans une poche (il doit être passé au doigt pour que sa magie agisse).
Certains objets magiques de protection sont toujours actifs lorsqu'ils sont portés. Le personnage n'a pas à se concentrer pour les utiliser. Par exemple, un médaillon qui empêche l'ESP fonctionne toujours tant qu'il est porté autour du cou.
Tous les objets temporaires sont soit consommés (quand on les boit ou les ingurgite, par exemple) ou sont utilisés progressivement. Si un objet magique ne se consomme pas, l'utilisateur doit tenir l'objet et se concentrer pour l'utiliser. Lors de l'utilisation de l'objet, l'utilisateur ne peut ni bouger, ni lancer de sort, ni effectuer toute autre action pendant ce round. L'utilisation de l'objet magique a lieu pendant la phase de *Magie* du round de combat.

Limitations sur les Effets Magiques

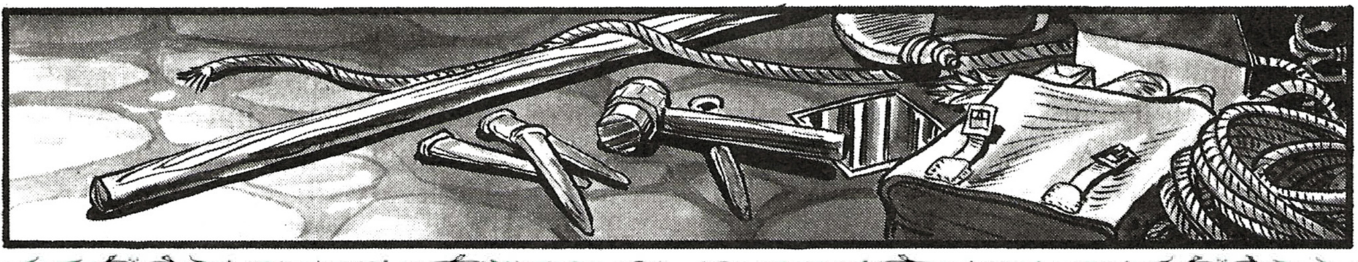
Vous devez appliquer ce qui suit lorsqu'un objet magique est utilisé.

Portées et Durées : Si la portée ou la durée de l'effet d'un objet magique n'est pas indiquée, la considérer comme si elle avait été lancée par un lanceur de sorts de niveau 6.

Isolation : Plusieurs objets peuvent détecter, contrôler, ou effectuer des actions sur une portée donnée. Ces actions peuvent être bloquées par une fine feuille de plomb ou tout autre métal de 2.5cm d'épaisseur ou par de la roche de 25 cm d'épaisseur.

Objets Maudits

Tout trésor peut contenir un objet magique maudit. Une malédiction peut être levée pendant une courte période (1d20 rounds) par un sort de *désenvoutement*, mais elle ne peut être définitivement supprimée que par le même sort d'un Clerc ou d'un lanceur de sorts de haut niveau (niveau 15 ou plus). Un sort de Clerc de *dissipation du mal* devrait supprimer presque toutes les malédictions, sauf peut-être celles provenant de lanceurs de sorts ou d'objets très puissants. Celles-ci nécessiteraient un sort de *dissipation du mal* ou de *désenvoutement* lancé par un lanceur de sorts de niveau 36. Un *souhait* peut être utilisé à tout moment pour supprimer une malédiction. Traiter le *souhait* comme un puissant *désenvoutement* de niveau 36.
La malédiction sur un objet peut avoir presque n'importe quel effet négatif imaginable. Une épée +2 peut être maudite et agir comme une épée -2 (pénalisant le jet d'attaque) et



un bouclier +3 pourrait également avoir l'effet inverse, pénalisant la classe d'armure de l'utilisateur de 3.
Les objets maudits peuvent fonctionner normalement mais avoir des effets secondaires comme faire éternuer le porteur, faire tomber des objets, etc.
Les trésors magiques sont rares et précieux. Le MD devrait permettre aux personnages de supprimer toute malédiction et de libérer l'objet pour une utilisation appropriée. Un désenvoutement puissant, cependant, peut nécessiter une quête ou tout autre service pour le PNJ lanceur de sorts qui supprime une malédiction.

Table Principale des Objets Magiques

Table Principale des Objets Magiques

1d100	Type de l'Objet
01-25	Potion
26-37	Parchemin
38-46	Bâtonnet, Bâton, Baguette
47-52	Anneau
53-62	Objet Magique Divers
63-72	Armure ou Bouclier
73-83	Arme à Projectile, Projectile
84-92	Épée
93-00	Arme Diverse

Quand un jet pour les trésors sur les deux Tables des Types de Trésor indique la présence d'objets magiques, lancer 1d100 sur la *Table Principale des Objets Magiques* pour déterminer le type d'objet magique.
Le résultat indique quelle table secondaire consulter pour déterminer la nature exacte de l'objet magique. Aller à la table secondaire appropriée, lancer les dés comme indiqué, déterminer de quel objet magique il s'agit, puis consulter la section sur le type d'objet magique appropriée pour lire la description.
Noter bien qu'un résultat indiquant une arme peut orienter le MD vers différentes méthodes pour déterminer de quelle arme il s'agit.

Tables Secondaires des Objets Magiques

Une fois que vous avez déterminé le type général d'objet magique à partir de la *Table Principale des Objets Magiques*, consulter l'une des tables secondaires ci-dessous pour déterminer la nature exacte de l'objet. Vous trouverez la description de chaque type d'objet magique après les Tables Secondaires des Armes.
Déterminer certains de ces trésors peut être complexe.
Si le résultat d'une table secondaire n'a pas de sens à première vue, lire le texte descriptif sur le type de trésor correspondant.
Appliquer les directives suivantes lors de la consultation des tables secondaires d'objets magiques :

1. Limitations : Plusieurs objets ne sont utilisables que par une certaine classe de personnage, par tous les lanceurs de sorts, ou par tous les non-lanceurs de sorts. Si l'une des lettres suivantes apparaissent sur les tables secondaires, l'objet concerné ne peut être utilisé que par la classe de personnage spécifiée.

(C) : Clerc uniquement.
(DR) : Druide uniquement.
(N) : Nain uniquement.
(E) : Elfe uniquement.
(G) : Guerrier uniquement.
(PJ) : Petites-Gens uniquement.
(M) : Magiciens.
(NL) : Non-lanceur de sorts uniquement (Voleurs, Guerriers, Nains, Petites-Gens et Mystiques).
(L) : Lanceur de sorts uniquement (Clercs, Druides, Elfes, et Magiciens).
(V) : Voleur uniquement.

Remarque : Dans les tables secondaires ci-dessous, il n'y a aucun objet magique que seul le Mystique peut utiliser, bien que de tels objets, qui vont dans le sens de la philosophie mystique, existent certainement.

2. Refuser les Résultats : Le MD peut, à tout moment, décider de simplement choisir tout trésor. Un objet magique obtenu par le hasard peut être trop puissant pour la campagne. Les *souhaits*, par exemple, peuvent causer de nombreux problèmes, qui peuvent être évités en n'utilisant tout simplement pas d'objets qui exaucent les *souhaits* dans le jeu ou en limitant strictement leur pouvoir. De manière générale, si vous pensez que l'objet est source de problèmes, de conflits ou de déséquilibre du jeu, ne l'utilisez pas .

Tables Secondaires des Armes Magiques

Il existe deux méthodes pour déterminer l'arme magique dans un trésor. Comme les armes magiques peuvent avoir un certain nombre de bonus et de capacités, en déterminer la nature exacte est souvent complexe.
La méthode la plus simple est d'utiliser la table unique *Table de Génération des Armes Magiques*, et celle recommandée pour générer des armes pour les personnages de niveaux 1 à 10. Cette table unique répertorie trois types d'armes et des bonus magiques de base. Choisir simplement le type d'arme à inclure dans un coffre au trésor ou laisser le hasard décider : 1-2, arme à projectile ou projectile ; 3-4, épée ; 5-6, arme diverse. Puis lancer 1d100 pour l'arme exacte.
La deuxième méthode passe par l'utilisation des différentes tables secondaires des différents types d'armes et est recommandée pour générer des armes magiques pour des personnages de niveaux avancés.
Ces tables secondaires conviennent également si le MD souhaite une arme ayant des capacités et des bonus plus spécifiques.
Cette méthode utilise trois tables secondaires qui fonctionnent de manière identique aux six tables secondaires des objets magiques. Il y a une section descriptive pour chaque type d'armes magiques. Ces différentes descriptions des armes sont à la suite de celles des objets magiques.

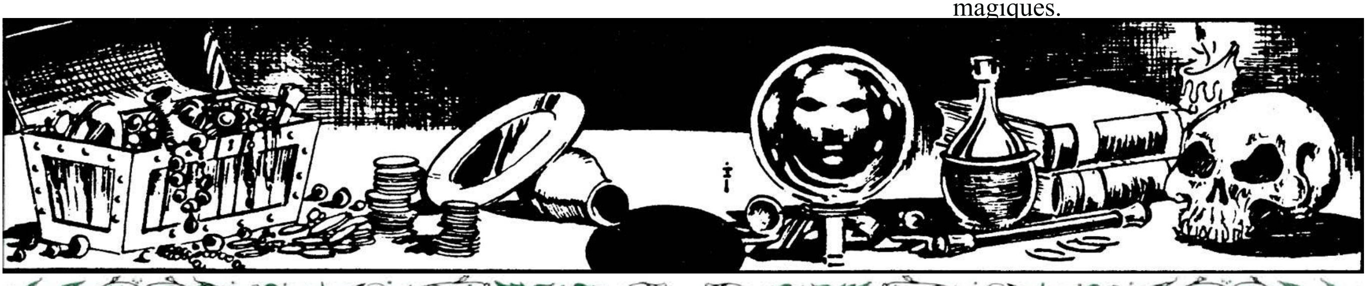


Table Secondaire des Objets Magiques : 1. Potions.

1d100	Potion	1d100	Potion
01-02	Agilité	47-49	Force de Géant
03	Contrôle des Animaux	50-51	Croissance
04-06	Antidote	52-57	Guérison
07-08	Camouflage	58-60	Héroïsme
09-10	Répulsion d'Insectes	61	Contrôle des Humains
11-12	Clairaudience	62-64	Invisibilité
13-14	Clairvoyance	65-66	Invulnérabilité
15-16	Escalade	67-70	Longévité
17-18	Défense	71	Chance
19-22	Tromperie	72	Réunion
23-24	Diminution	73-74	Contrôle des Plantes
25	Contrôle des Dragons	75-77	Poison
26-27	Langage des Rêves	78-80	Allométamorphose
28	Élasticité	81-82	Vision
29-30	Forme Élémentaire	83-84	Langage
31-32	ESP	85-88	Rapidité
33	Éthéralité	89-90	Force
34-36	Résistance au Feu	91-93	Supra-guérison
37-39	Vol	94-96	Natation
42	Liberté	97	Détection des Trésors
43-45	Forme Gazeuse	98	Contrôle des Morts-Vivants
46	Contrôle des Géants	99-00	Respiration Aquatique

Table Secondaire des Objets Magiques : 2. Parchemins

1d100	Parchemins	1d100	Parchemins
01-04	Abri	31-32	Mages (S)
05-07	Carte au Trésor normal	33-40	Malédiction
08-09	Carte au Trésor magique	41-44	Passage
10	Carte au Trésor combiné	45-50	Protection contre les Élémentaires
11-13	Carte au Trésor spécial	51-58	Protection contre les Lycanthropes
14-16	Cartographie	59-62	Protection contre la Magie
17-19	Communication	63-69	Protection contre les Morts-Vivants
20-21	Copieur de sorts	70	Répétition (S)
22-23	Création	71	Retardement (S)
24-25	Équipement	72-96	Sorts
26-28	Illumination	97-98	Vérité
29-30	Interrogation	99-00	Vision

Table Secondaire des Objets Magiques : 4. Anneaux.

1d100	Anneau	1d100	Anneau
01-02	Contrôle des Animaux	56	Régénération
03-08	Tromperie	57-59	Soins
09	Invocation de Djinn	60-61	Sureté
10-13	Oreille	62-64	Vision
14-17	Adaptation Élémentaire	65-67	Dévoreur de Sorts
18-23	Résistance au Feu	68-69	Accumulation de Sorts
24-26	Sacré (C, DR)	70-71	Retour de Sorts
27	Contrôle des Humains	72-75	Survie
28-32	Invisibilité	76-77	Télékinésie
33-35	Protection Vitale	78-81	Vérité
36-38	Mémoire (S)	82-84	Honnêteté
39-40	Contrôle des Plantes	85-86	Mensonge
41-45	Protection + 1	87-91	Marche des Ondes
46-48	Protection + 2	92-96	Faiblesse
49-50	Protection + 3	97-98	Souhait
51	Protection + 4	99-00	Rayons X
52-55	Rapidité		

Table Secondaire des Objets Magiques : 5. Objets Divers.

1d100	Objet Divers	1d100	Objet Divers
01-02	Amulette de Protection vs Boule de Cristal/ESP	46-47	Ceinture de Force de Géant
03-04	Sac Dévoreur	48-49	Heaume de Moralité
05-09	Sac de Contenance	50-51	Heaume de Lecture
10-12	Bateau Sous-Marin	52	Heaume de Télépathie
13-14	Bottes de Lévitation	53	Heaume de Téléportation
15-17	Bottes de Rapidité	54	Trompe de Destruction
18-19	Bottes de Sept Lieux	55-56	Lanterne d'Ouragan
20	Bol de Contrôle d'Élémentaire d'Eau	57-59 60-61	Lanterne Éternelle Médaillon ESP 9m
21	Brasier de Contrôle d'Élémentaire de Feu	62 63	Médaillon ESP 27m Miroir piège vie
22-23	Balai Volant	64-66	Muselière d'Entrainement
24	Encensoir de Contrôle d'Élémentaire d'Air	67-68 69-71	Clou Magique Clou de Direction
25-27	Carillon du Temps	72-76	Onguent Magique
28-29	Boule de Cristal (E, M)	77-79	Bourse de Sécurité
30	Boule de Cristal avec Clairaudience (M)	80-82 83-86	Plume EnchantéeCorde d'Escalade
31	Boule de Cristal avec ESP	87-88	Broche de Protection
32-33	Cape Éclipsante	89-91	Ardoise d'Identification
34 35	Tambours de Panique Bouteille d'Éfrit	92	Pierre de Contrôle d'Élémentaire de Pierre
36-38	Œuf Fantastique	93-94	Talisman de Voyage Élémentaire
39-40	Bottes Elfiques	95-97	Roue Flottante
41-42	Cape Elfique	98	Roue de la Fortune
43	Tapis Volant	99-00	Roue Carrée
44-45	Gantelets de Force d'Ogre		

Table Secondaire des Objets Magiques : 3. Baguettes, Bâtons et Bâtonnets.

1d100	Baguettes, Bâtons ou Bâtonnets*	1d100	Baguettes, Bâtons ou Bâtonnets*	1d100	Baguettes, Bâtons ou Bâtonnets*
01-02	Bâtonnet d'Annulation	21-22	Bâton de Dissipation	56-60	Baguette de Détection du Métal (M)
03-05	Bâtonnet d'Armement	23	Bâton de Domination (M)	61-64	Baguette de Détection des Pièges (M)
06	Bâtonnet du Dragon	24-26	Bâton de Druide (DR)	65-68	Baguette de Détection des Passages Secrets (M)
07-08	Bâtonnet d'Inertie	27-28	Bâton de Flétrissement (C)	68-72	Baguette d'Effroi (M)
09	Bâtonnet de Parade	29-35	Bâton de Guérison (C)	73-77	Baguette de Foudre (M)
10	Bâtonnet de Santé (C)	36	Bâton de Mage (M)	78-82	Baguette de Glace (M)
11	Bâtonnet de Suzeraineté	37	Bâton de Puissance (M)	83-86	Baguette d'Illusion (M)
12	Bâtonnet de Victoire	38-40	Bâton de Serpent (C)	87-91	Baguette de Métamorphose (M)
13-15	Bâton à un Élément(M)	41-45	Baguette de Boules de Feu (M)	92-95	Baguette de Négation (M)
16-17	Bâton de Blessure	46-50	Baguette de Détection d'Ennemi (M)	96-00	Baguette de Paralysie (M)
18-20	Bâton de Contrecoup	51-55	Baguette de Détection de la Magie (M)		

* Lancer 3dl0 pour trouver le nombre de charges dans une baguette (3-30 charges). Lancer 2d20 pour trouver le nombre de charges dans un bâton (2 à 40 charges). Les bâtonnet n'en ont pas.

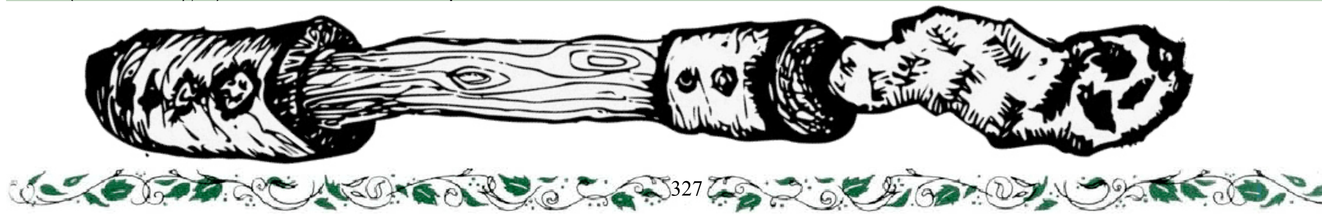


Table Secondaire des Objets Magiques : 6. Armures et Bouclier.*

1d100	Taille	1d100	Taille	1d100	Type	1d100	Type	1d100	Type	1d100	Type
01-68	Humain	92-98	Petite-Gens	01-10	Armure de Cuir	31-39	Armure à Bandes	56-75	Bouclier	86-90	Armure à Bandes et Bouclier
69-81	Nain	99-00	Géant	11-17	Armure d'Écailles	40-50	Armure de Mailles à plates	76-77	Armure d'Écailles et Bouclier	91-00	Armure de Plate et Bouclier
82-91	Elfe										

* Lancer 1d100 trois fois pour déterminer taille, type d'armure et modificateur à la CA. Lancer 1d100 contre la probabilité de pouvoir spécial. S'il en a un, lancer une dernière fois 1d100 pour déterminer ce pouvoir.

Modificateur à la Classe d'Armure					
Cuir, Écailles, Bandes	Maille	Plate Complète	Bouclier	Modificateur de CA	% Pouvoir Spécial
01-70	01-60	01-50	01-60	+1	10%
71-88	61-81	51-74	41-67	+2	15%
89-96	82-92	75-88	68-84	+3	20%
97-99	93-98	89-96	85-94	+4	25%
00	99-00	97-00	95-00	+5	30%

Pouvoir Spécial

1d100	Pouvoir Spécial	1d100	Pouvoir Spécial	1d100	Pouvoir Spécial	1d100	Pouvoir Spécial
01-07	Absorption	33-42	Électricité	51-60	Vol	76-85	Invisibilité
08-17	Charme	43-47	Drain d'Énergie	61-66	Forme Gazeuse	86-93	Réflection
18-32	Guérison	48-50	Éthéralité	67-75	Rapidité/hâte	94-00	Désenvoûtement

Table de Génération des Armes Magiques : Armes à Projectiles.

1d100	Armes à Projectiles & Projectiles
01-06	Flèche +1 (2d10)
07-11	Flèche +2 (2d6)
12-15	Flèche +3 (2d4)
16-18	Flèche +1, argent
19-20	Flèche +2, argent
21	Flèche +3, argent
22-25	Sarbacane +1
26-28	Bolas +1
29-33	Arc court +1
34-37	Arc court +2
38-40	Arc court +3
41-45	Arc long +1
46-49	Arc long +2
50-52	Arc long +3
53-57	Arbalète légère +1
58-61	Arbalète légère +2
62-64	Arbalète légère +3
65-69	Arbalète lourde +1
70-73	Arbalète lourde +2
74-76	Arbalète lourde +3
77-82	Carreaux +1 (2d10
83-87	Carreaux +2 (2d6)
88-91	Carreaux +3 (2d4)
92-94	Carreaux +1, argent
95-96	Carreaux +2, argent
97	Carreaux +3, argent
98-00	Fronde +1

Table de Génération des Armes Magiques : Épées.

1d100	Épées
01-10	Épée courte +1
11-20	Épée courte +2
21-30	Épée courte +3
31-34	Épée normale +1
35	+1, +3 vs draconiens
36	+1, +3 contre géants
37	+1, +3 contre lycanthropes
38	+1, +3 contre monstre régénérant
39	+1, +3 contre lanceurs de sort
40	+1, +3 contre Morts-Vivants
41-50	Épée normale +2
51-60	Épée normale +3
61-64	Épée bâtarde +1
65	+1, +3 vs draconiens
66	+1, +3 contre géants
67	+1, +3 contre lycanthropes
68	+1, +3 contre monstre régénérant
69	+1, +3 contre lanceurs de sort
70	+1, +3 contre Morts-Vivants
71-75	Épée bâtarde +2
76-80	Épée bâtarde +3
81-84	Épée à deux mains +1
85	+1, +3 vs draconiens
86	+1, +3 contre géants
87	+1, +3 contre lycanthropes
88	+1, +3 contre monstre régénérant
89	+1, +3 contre lanceurs de sort
90	+1, +3 contre Morts-Vivants
91-95	Épée à deux mains +2
96-00	Épée à deux mains +3

Table de Génération des Armes Magiques : Armes Diverses.

1d100	Armes Diverses
01-05	Hache de Bataille +1
06-08	Hache de Bataille +2
09-10	Hache de Bataille +3
11-15	Hache à une main +1
16-18	Hache à une main +2
18-20	Hache à une main +3
21-25	Dague +1
26-28	Dague +2
29-30	Dague +3
31-35	Marteau de Jet +1
36-38	Marteau de Jet +2
38-40	Marteau de Jet +3
41-45	Marteau de Guerre +1
46-48	Marteau de Guerre +2
49-50	Marteau de Guerre +3
51-55	Masse +1
56-58	Masse +2
59-60	Masse +3
61-65	Arme d'Hast +1
66-68	Arme d'Hast +2
69-70	Arme d'Hast +3
71-72	Bouclier à Cornes +1
73-75	Bouclier à Couteaux +1
76-78	Bouclier à Épées +1
79-80	Bouclier de Défense +1
81-85	Lance +1
86-88	Lance +2
89-90	Lance +3
91-95	Bâton +1
96-98	Bâton +2
99-00	Bâton +3



Table Secondaire des Objets Magiques : 7. Armes à Projectiles et Projectiles.*

1d100	Objet	Classe d'Arme	1d100	Objet	Classe d'Arme	1d100	Objet	Classe d'Arme
01-37	Flèches	A	71-72	Sarbacane	D	86-87	Arbalète lourde	D
38-59	Carreaux	A	73-80	Arc long	D	88-92	Arbalète légère	D
60-70	Billes de Fronde	A	81-85	Arc court	D	93-00	Fronde	D

* Lancer 1d100 pour déterminer l'arme ou projectile, puis lancer les dés sur les tableaux suivants, selon le cas, pour les bonus de l'arme ou du projectile.

Arme à Projectiles (Classe d'Arme D)					Projectiles (Classe d'Arme A)			
1d100	Bonus Magique	1d4 + Bonus	Portée	% de Mod Add*	1d100	Bonus	Nombre	% de Talent
01-70	+1	2 à 4	x 1	30%	01-40	+1	2d10	30%
71-88	+2	5 à 7	x 1.5	25%	41-67	+2	2d8	25%
89-96	+3	8 à 9	x 2	20%	68-84	+3	2d6	20%
97-99	+4			15%	85-94	+4	2d4	15%
00	+5			10%	95-00	+5	1d4+1	10%

* Les armes à projectiles peuvent avoir des modificateurs d'armes additionnels. Lancer 1d100 pour le modificateur d'arme à projectiles. En cas de succès, consulter la table des modificateurs d'armes additionnels.
** Les projectiles peuvent également avoir des modificateurs additionnels appelés talents. Lancer 1d100 pour les talents de projectiles. En cas de succès, consulter à la Table des Talents de Projectiles ci-dessous.

Talents des Projectiles.

1d100	Talents	1d100	Talents	1d100	Talents	1d100	Talents	1d100	Talents
01-05	Charme	18-24	Escalade	40-46	Lumière	62-65	Rechargement	84-85	Téléportation
06-10	Chercheur	25-28	Étourdissement	47-50	Morsure	66-69	Sanglant	86-90	Transportation
11-13	Désarmement	29-34	Hurleur	51-56	Parlant	70-79	Soins	91-92	Tueur
14-17	Dissipation	35-39	Intermittence	57-61	Pénétrant	80-83	Submersion	93-00	Volant

Table Secondaire des Objets Magiques : 8. Épées.*

1d100	Classe d'Arme	Type	Classe d'Arme C	Classe d'Arme D	Bonus Magique	% de Modificateur Additionnel
01-65	C	Normale	01-60	01-70	+1	40%
66-84	C	Courte	61-81	71-88	+2	30%
85-92	D	Deux Mains	82-92	89-96	+3	25%
93-00	D	Bâtarde	93-98	97-99	+4	20%
			99-00	00	+5	15%

* Lancer 1d100 pour déterminer le type d'épée, puis encore 1d100 et consulter la colonne de classe d'arme appropriée pour le bonus d'attaque et de dégâts magiques. Lancer 1d100 contre le pourcentage indiqué pour déterminer un éventuel modificateur additionnel. Si le jet est réussi, consulter la table des modificateurs d'armes additionnels. Enfin vérifier Intelligence de l'épée.

Intelligence de l'Épée.

1d100	Intelligence	Communication	Langage	Pouvoir*
01-79	-	-	-	-
80-85	7	Empathie	-	1 P
86-90	8	Empathie	-	2 P
91-94	9	Empathie	-	3 P
95-97	10	Parole	1d3	3 P
98-99	11	Parole	1d6	3 P + LM
00	12	Parole	2d4	3 P + LM + 1 E

P : Pouvoir primaire.
E : Pouvoir extraordinaire.
LM : Lecture de la Magie sur commande.
Note : Si un pouvoir primaire ou un extraordinaire est indiqué, consulter la Table des Pouvoirs Primaires et Extraordinaires ci-dessous.

Pouvoirs Primaires et Extraordinaires des Épées Intelligentes.

1d100	Pouvoirs Primaires	1d100	Pouvoirs Extraordinaires
01-10	Détection du Mal (Bien)	01-10	Clairaudience
11-15	Détection des Gemmes	11-20	Clairvoyance
16-25	Détection de la Magie	21-30	ESP
26-35	Détection du Métal	31-35	Dégâts Additionnels*
36-50	Détection des Murs et Salles Coulissantes	36-40	Vol
51-65	Détection des Pentes	41-45	Guérison*
66-75	Détection des Passages Secrets	46-54	Illusion
76-85	Détection des Pièges	55-59	Lévitation
86-95	Détection de l'Invisible	60-69	Télékinésie
96-99	1 Pouvoir Extraordinaire	70-79	Télépathie
00	2 Pouvoirs Extraordinaires	80-88	Téléportation
		89-97	Rayons X
		98-99	2 pouvoirs Extraordinaires
		00	3 pouvoirs Extraordinaires

*Peut être obtenu plusieurs fois
** Ignorer tous nouveaux résultats de 98 ou plus.

Table des Modificateurs d'Armes Additionnels

Épées	Autres Armes	Modificateur Additionnel
10-29	01-33	+1 contre adversaire*
30-50	34-57	+2 contre adversaire*
51-64	58-73	+3 contre adversaire*
65-72	74-82	+4 contre adversaire*
73-75	83-85	+5 contre adversaire*
76-00	86-00	Talent**

* Ajouter ce modificateur additionnel au bonus magique de base de l'arme pour déterminer le total de bonus contre des adversaire spécifiques. Par exemple, un jet de 74 pour une épée + 3 lui donnera un bonus de +8 contre un adversaire spécifique. Aller à « Adversaires » pour en déterminer le type exact.
** Aller à « Talents » pour déterminer le talent spécifique.

Adversaires

1d100	Type	1d100	Type
01-06	Insectes	53-58	Monstres Régénérants
07-09	Constructions	59-67	Reptiles et Dinosaures
10-15	Draconien	68-70	Monstres Immunisés aux Sorts
16-24	Monstres Enchantés	71-76	Monstres Lanceurs de Sorts
25-36	Géants	77-88	Morts-Vivants
37-48	Lycanthropes	89-94	Monstres Aquatiques
49-52	Monstres Planaires	95-00	Monstres Utilisateurs d'Arme

Talents

1d100	Type	1d100	Type
01-07	Charmes	61-66	Paralysie
08-13	Découverte	67-68	Drain d'Énergie
14-20	Défense	69-72	Ralentissement
21-22	Détournement	73-76	Rapidité
23-27	Dissimulation	77-81	Respiration
28-32	Extinction	82-86	Silence
33-34	Faucheuse	87	Souhaits
35-39	Flammes	88-92	Traduction
40-47	Guérison	93-97	Tromperie
48-52	Guet	98-00	Vol
53-60	Lumière		

Table Secondaire des Objets Magiques : 9. Autres Armes*

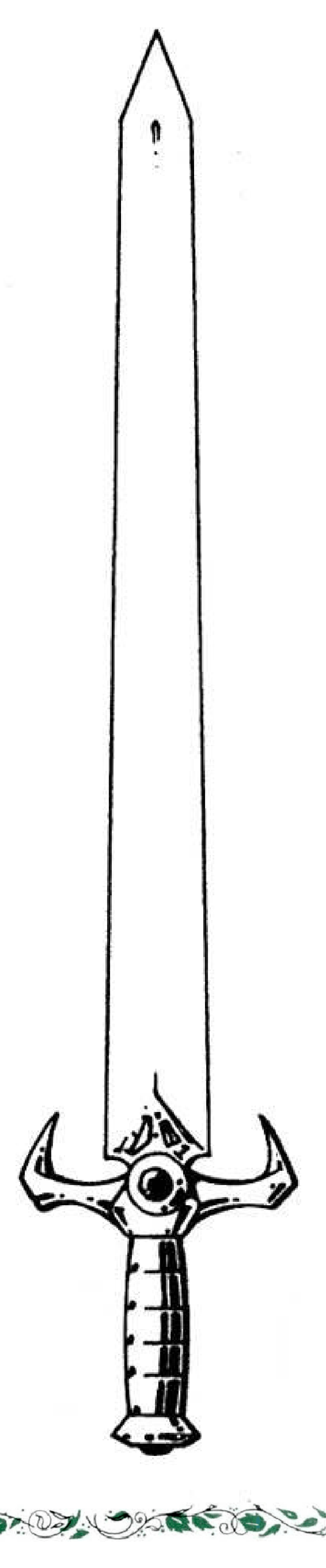
1d100	Arme	Classe d'Arme	1d100	Arme	Classe d'Arme
10_09	Hache de Bataille	C	57-59	Javelot	B
10-15	Hache à une Main	B	60	Javelot (retour)	B
16-17	Hache à 1 Main (retour)	B	61-64	Lance	D
18-20	Blackjack	C	65-76	Masse	C
21-22	Bolas	B	77-78	Filet	B
23	Bolas (retour)	B	79	Filet (retour)	B
24-28	Gourdin	C	80-84	Arme d'Hast	D
29-40	Dague	B	85-94	Lance de Fantassin	B
41-43	Dague (retour)	B	95-97	Lance de Fantassin (retour)	B
44-53	Marteau de Guerre	C	98-00	Fouet	C
54-56	Marteau de Guerre (retour)	C			

* Lancer 1d100 pour déterminer la classe d'arme, puis relance 1d100 dans la colonne appropriée de Bonus et Modificateurs Magiques pour le bonus de l'arme et la chance d'obtenir un modificateur Additionnel.

Modificateurs et Bonus Magiques

Classe d'Arme B	Classe d'Arme C	Classe d'Arme D	Bonus Magique	% de Modificateur Additionnel
01-60	01-60	01-70	+1	40%*
51-74	61-81	71-88	+2	30%*
75-88	82-92	89-96	+3	20%
89-96	93-98	97-99	+4	15%*
97-00	99-00	00	+5	10%**

* Lancer 1d100 ; si le nombre obtenu est le pourcentage indiqué ou moins, aller à la Table des Modificateurs d'Armes Additionnels et suivre la procédure qui y est décrite pour déterminer les bonus supplémentaires contre les adversaires.
** Lancer 1d100 si le nombre obtenu est le pourcentage indiqué ou moins, aller directement aux Talents dans la Table des Modificateurs d'Armes Additionnels pour déterminer des talents supplémentaires.



Les Potions

Vous trouverez dans les paragraphes suivants quelques informations et conseils concernant les potions.
Aspect : Les potions se présentent généralement sous la forme de petits flacons en verre. Chaque potion a une odeur et couleur différentes. Ainsi deux potions avec le même effet peuvent sembler complètement différentes jusqu'à ce qu'elles soient utilisées. Un personnage qui goûte la potion (en prenant juste un avant-goût) réalise quel est l'effet de la potion. Il peut alors l'étiqueter et la conserver pour une utilisation ultérieure. Goûter une potion ne diminue pas l'effet ou la durée de la potion mais une potion empoisonnée inflige au personnage les effets du poison.
Niveau d'Effet : Si le niveau d'effet de la potion n'est pas indiqué, le considérer par défaut comme s'il s'agissait d'un sort lancé par un lanceur de sorts de niveau 6.
Durée : Sauf indication contraire, l'effet d'une potion dure 7 à 12 tours. Lancer 1d6+6 pour déterminer la durée de la potion. Seul le MD devrait connaître la durée exacte. Lorsqu'un personnage boit une potion, il lance les dés pour la durée et en garde la trace.
Dosage : Habituellement, le contenu d'un flacon est une dose unique. Toute la potion doit être bue pour que la potion ait l'effet indiqué. Si une potion ne suit pas cette directive, cela est expliqué en description.
En Combat : Boire une potion en prend un round.
Potions Multiples : Si un personnage boit une potion pendant qu'une autre est encore en vigueur, le personnage tombe malade et est incapable de faire quoi que ce soit (pas de jet de sauvegarde autorisé) pendant trois tours (une demi-heure). Il n'y a aucun effet. Certaines potions dont les effets sont permanents (par exemple, soin ou longévité) ne sont pas concernées par cette restriction.
Potions de Contrôle : Lors de l'utilisation de ces potions, l'utilisateur doit voir la cible pour diriger ses actions. Les créatures contrôlées ne peuvent pas être forcées à se tuer. Le personnage ne peut effectuer aucune action tant qu'il contrôle une cible, et ne peut se déplacer qu'à la moitié de sa vitesse normale seulement. Une cible peut faire un jet de Sauvegarde contre les Sorts pour éviter le contrôle, mais l'utilisateur peut répéter la tentative une fois par round, sur n'importe quelle cible dans son champ de vision, jusqu'à ce que la durée de la potion ne s'achève.

Descriptions des Potions

Voici les descriptions des potions répertoriées dans la *Table Secondaire des Objets Magiques : 1. Potion*s.

Agilité : Le score de Dextérité de l'utilisateur devient 18 et il gagne immédiatement tous les bonus relatifs.

Antidote : L'utilisateur est complètement immunisé à certains poisons et gagne un bonus de + 2 à tous les jets de sauvegarde contre le poison. Les plus faibles des antidotes protègent contre le poison de toute créatures avec 3 dés de vie ou moins. Ceux plus puissants neutralisent le poison des créatures plus grandes.
Les empoisonnements évités pendant la durée de la potion (si jets de sauvegarde réussis) n'ont plus aucun effet, même après la durée. Lancer 1d10 pour déterminer contre quels types de poisons l'antidote protège.

1-4	Poisons des créatures 3DV
5-7	Poisons de créatures 7DV *
8-9	Poisons de créatures 15DV
10	Tous les poisons

* Une potion de poison est traitée comme le poison d'un monstre de 7 DV. Le MD peut modifier cette valeur si nécessaire.

Autométamorphose : L'utilisateur peut changer de forme (comme avec le sort magique du même nom) jusqu'à une fois par round pendant toute la durée de la potion.

Camouflage : L'utilisateur peut changer de couleur à volonté pour n'importe quelle couleur, motif ou combinaison de couleurs.
Seule la couleur peut être modifiée, mais tous les objets transportés sont affectés. L'utilisateur masqué par ce camouflage peut rarement être détecté (10% de probabilité) à moins que l'observateur ne puisse détecter l'invisibilité, possède la vision réelle (comme le sort clérical) ou une aptitude similaire.

Chance : Cette potion rend l'utilisateur chanceux. Le joueur du personnage utilisant cette potion peut choisir le résultat de l'un de ses jets plutôt que de lancer les dés aléatoirement (une attaque ou un jet de dégâts, jet de sauvegarde, etc.). Les jets des autres joueurs ne sont pas être affectés, pas plus que ceux du MD. L'effet dure 1 heure ou jusqu'à ce que la chance soit utilisée.



Clairaudience : L'utilisateur peut écouter les sons (y compris la parole) à travers les oreilles d'une créature dans une zone de 18 mètres.

Clairvoyance : L'utilisateur peut voir à travers les yeux d'une créature dans une zone de 18 mètres.

Constitution : Le score de Constitution passe à 18 et l'utilisateur gagne immédiatement les bonus aux PV (le cas échéant). Les points de dégâts sont déduits de ceux gagnés par cette magie en premier. Les dégâts subis à l'origine resteront après la fin de la durée.

Contrôle des Animaux : L'utilisateur peut contrôler jusqu'à 3d6 DV d'animaux (normaux ou géants, mais pas fantastiques ou magiques). Lorsque le contrôle se termine, les animaux auront peur et partiront la zone s'ils le peuvent.

Contrôle des Dragons : Il en existe plusieurs différentes, chacune correspondant à chaque type de dragon.
L'utilisateur peut contrôler jusqu'à trois petits dragons à la fois, mais les dragons obtiennent un jet de sauvegarde.
Les dragons grands et énormes ne sont pas affectés par ces potions.
Les dragons contrôlés font tout ce qui leur est commandé sauf lancer des sorts.
Ils seront hostiles dès que le contrôle se termine.
Lancer 1d20 pour trouver le type de dragons concerné.

1-5	Blanc (ou Cristal)
6-10	Noir (ou Onyx)
11-14	Vert (ou Jade)
15-17	Bleu (ou Saphir)
18-19	Rouge (ou Rubis)
20	D'Or (ou Ambre)

Le MD lance 1d100 et sur un résultat compris entre 01 et 30, la potion affecte en fait l'équivalent en Dragon de Gemme (cristal au lieu de blanc, onyx au lieu de noir, etc.).

Contrôle des Géants : Il existe un type de potion pour chaque type de géant. L'utilisateur peut contrôler jusqu'à quatre géants à la fois, mais chaque géant a droit à un jet de sauvegarde.
Ils seront hostiles une fois le contrôle terminé.
Lancer 1d20 pour déterminer le type de géant affecté.

1-5	Géant des Collines
6-10	Géant de Pierre
11-14	Géant de Givre
15-17	Géant de Feu
18	Géant des Tempêtes
19	Géant des Nuages

Contrôle des Humains : L'utilisateur peut contrôler jusqu'à 6 DV d'humains à la fois (les hommes communs comptent comme 1/2 DV chacun) et a un effet similaire aux effets d'un sort de *charme-personne*. L'effet a une portée de 18m et le charme dure tant que la potion est active.

Contrôle des Morts-Vivants : L'utilisateur peut contrôler jusqu'à 18 DV de monstres morts-vivants. Ils sont hostiles à la fin du contrôle.

Contrôle des Plantes : L'utilisateur peut contrôler toutes les plantes et les créatures ressemblant à des plantes (y compris des monstres) dans une zone de 9x9m jusqu'à 18m de distance. Les plantes normales contrôlées peuvent entraver des cibles dans leur zone mais ils ne peuvent pas causer de dégâts.

Croissance : Cette potion fait grandir l'utilisateur de deux fois sa taille normale, augmentant temporairement l'efficacité de sa Force et donnant la capacité d'infliger le double de dégâts (deux fois le montant obtenu). Les points de vie de l'utilisateur, cependant, ne sont pas augmentés. Cette potion annule une potion de rétrécissement sans effets négatifs.

Défense : L'utilisateur gagne un bonus de classe d'armure qui dure 1 tour seulement.
Lancer 1d10 pour déterminer l'effet exact de la potion.

1-3	+1 à la CA
4-5	+2 à la CA
6-7	+3 à la CA
8-9	+4 à la CA
10	+5 à la CA

Détection de Trésor : En se concentrant, l'utilisateur peut détecter la direction et la distance (mais pas le montant) du plus grand trésor à moins de 108 mètres.

Diminution : Quiconque boit cette potion rétrécit immédiatement à 15cm de hauteur. Il ne peut attaquer que les créatures plus petites que 30cm pour infliger de dégâts normaux.
L'utilisateur peut se glisser au travers de petites fissures et a 90 % de chances de ne pas être vu lorsqu'il est debout. Cette potion annulera une potion de croissance sans effets néfastes.

Élasticité : L'utilisateur peut étirer son corps, ainsi que son équipement, en une forme de 9m de long et d'au moins 2.5cm d'épaisseur. Les objets transportés ne peuvent pas être utilisés ou abandonnés. En forme étirée, l'utilisateur ne peut ni attaquer ni lancer de sorts, mais il subit la moitié des dégâts des armes contondantes (masse, marteau, rocher lancé par un géant, etc.). L'effet dure 1 tour seulement.

Escalade : L'utilisateur peut escalader des surfaces abruptes comme une araignée, avec seulement 5 % de probabilité de tomber (vérifié tous les 30m d'escalade ou au moins une fois).

ESP : Cette potion aura le même effet que le sort ESP. L'utilisateur peut « entendre » les pensées (le cas échéant) d'une créature à moins de 18m en se concentrant pendant un round complet dans une direction.
L'utilisateur peut entendre à travers 5cm de roche, mais une mince couche de plomb bloquera l'ESP.

Éthéralité : L'utilisateur peut devenir éthéré une fois, à tout moment pendant la durée de la potion, et peut ensuite rester éthéré jusqu'à 24 heures, retournant au Plan Principal à volonté. Une fois qu'il est revenu dans le Plan Principal, la potion ne lui permettra pas de redevenir éthéré.

Force : Le score de Force de l'utilisateur devient 18 et il gagne immédiatement tous les bonus.

Force de Géant : L'utilisateur acquière la force d'un géant de givre. Cependant, la potion n'a aucun effet si un objet magique qui modifie la force (comme *gantelets de foce d'ogre*) est porté. Sinon, l'utilisateur inflige le double de dégâts normaux avec n'importe quelle arme et il peut lancer de petits rochers (portées 18/36/54) pour 3d6 points de dégâts.

Forme Élémentaire : Il existe quatre types de potion : Air, Terre, Feu et Eau (probabilités identiques).
L'utilisateur peut passer à la forme élémentaire (du type approprié) et revenir à la forme normale aussi souvent que souhaité tant que dure la potion. Chaque changement de forme prend 1 round.

Tant qu'il est sous forme élémentaire, il n'acquière aucune immunité spéciale mais les attaques spéciales de chaque élémentaire sont utilisables (voir Chapitre 14). Noter qu'un effet de *protection contre le mal* ne bloque pas un personnage utilisant cette potion. La CA de l'utilisateur et ses points de vie ne changent pas. La durée est de 1 tour seulement.

Forme Gazeuse : En buvant cette potion, le corps de l'utilisateur prend la forme d'un nuage de gaz. Tout ce que l'utilisateur porte tombe au sol. L'utilisateur garde le contrôle de son corps et il peut se déplacer à travers de petits trous dans les murs, les coffres et ainsi de suite. Une créature ou un personnage sous forme gazeuse ne peut pas attaquer mais il a une CA de -2 et ne peut pas être blessé par des armes non magiques.

Guérison : Comme le sort de Clerc guérit les blessures légères, boire cette potion restaure 1d6 + 1 (2-7) points de vie perdus ou guérit la paralysie d'une créature.

Héroïsme : Cette potion n'a aucun effet sur un Elfe, un Clerc, un Magicien, un Mystique ou un Voleur. Cependant, un Guerrier, un Nain, une Petites-Gens, un homme commun (niveau 0) ou un monstre qui boit cette potion gagne les dés de vie, points de vie et toutes les capacités d'un personnage de niveau supérieur (ou monstre) comme suit.

Niveau	Effet
0	Guerrier de niveau 4
1-3	Gagne 3 niveaux ou DV
4-7	Gagne 2 niveaux ou DV
8-10	Gagne 1 niveaux ou DV
11 et +	Aucun Effet

Tous les dégâts subis pendant la durée de la potion, y compris les drains d'énergie, sont déduits des points de vie et des niveaux gagnés par magie d'abord.

Invisibilité : Cette potion aura le même effet que le sort *invisibilité*. La potion rend l'utilisateur invisible. Lorsqu'un personnage devient invisible, tous les objets portés par l'utilisateur deviennent également invisibles, sauf toute créature qu'il serait susceptible de porter. Tout objet invisible redevient visible lorsqu'il est abandonné par le personnage (posé, lancé, etc.).
Le MD peut permettre aux joueurs de diviser une seule potion d'invisibilité en six gorgées, chacune fonctionnant normalement mais ne durant qu'un tour.

Invulnérabilité : La classe d'armure de l'utilisateur et ses jets de sauvegarde gagnent un bonus de 2 pour la durée de la potion. Si elle est bue plus d'une fois par semaine, le seul effet sera la maladie.

Langage : L'utilisateur peut comprendre toute langue qu'il entendu sur 18m et peut y répondre dans la même langue. Une langue doit être entendue pour l'utiliser à moins qu'elle ne soit déjà connue.

Langage des Rêves : Si l'utilisateur parle à une créature endormie ou paralysée à moins de 9 mètres, la créature entendra et répondra silencieusement comme si elle était éveillée. L'utilisateur entendra les réponses par ESP et sera capable de comprendre la langue utilisée.
La créature n'est pas obligée de dire la vérité. Les morts et les créatures mort-vivantes ne sont pas affectées, mais celles endormies car maudites, oui. L'effet dure 1 tour seulement, et il s'applique qu'à une seule créature endormie ou paralysée.

Liberté : L'utilisateur ne peut pas être affecté par la paralysie.

Lévitation : Boire cette potion aura les mêmes effets que le sort *lévitation*. L'utilisateur peut monter ou descendre verticalement dans les airs mais ne permet pas de se déplacer horizontalement.
Cependant, l'utilisateur peut léviter jusqu'à un plafond et se déplacer latéralement en poussant ou tirant. Le mouvement vers le haut ou vers le bas se fait à une vitesse de 18m par round.

Longévité : L'utilisateur devient en un instant plus jeune de 10 ans . L'effet est permanent, ne s'estompe et ne peut être dissipé. Cette potion n'a aucun effet sur une cible forcée de l'ingérer. De plus, l'âge ne peut pas être réduit en dessous de 15 ans (ou en dessous du milieu de l'adolescence pour les créatures autres que les humains) et le changement ne peut affecter les scores de caractéristiques ou d'autres capacités.

Natation : L'utilisateur peut nager dans n'importe quel liquide à une vitesse de 54m par tour, même si encombré. L'utilisateur ne peut pas couler, ou même être poussé en dessous la surface, sauf si son encombrement est supérieur à 3.000 en.
Cette potion n'octroie pas la capacité de respirer de l'eau. Les effets durent 8 heures.

Poison : Les poisons ressemblent à des potions magiques normales. Un personnage qui avale n'importe quelle quantité de cette potion, même une gorgée, doit faire un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir ! Le MD peut choisir que le poison inflige un montant spécifique de dégâts.

Rapidité : L'utilisateur se déplace deux fois plus vite, peut attaquer deux fois par round, et effectue d'autres actions, sauf lancer des sorts, à deux fois la vitesse normale.

Répulsion des Insectes : « Insectes » inclut tout type d'arachnides (araignée, tique, scorpion, etc.), insecte (fourmi, coléoptère, mouche, etc.), ou centipède (mille-pattes, etc.).
Après avoir bu cette potion, l'utilisateur ne peut être touché par aucun insecte normal, et un spécimen de taille géante ignorera l'utilisateur à moins qu'il ne réussisse un jet de sauvegarde contre les sorts.
Les insectes magiques invoqués ou contrôlés subissent un malus de 4 à leur jet de sauvegarde.

Résistance au Feu : L'utilisateur ne peut pas être blessé par un feu normal et il gagne un bonus de +2 à toutes les sauvegardes contre les attaques de feu. De plus, l'utilisateur subit moins de dégâts de la magie et des souffles de dragons : - 1 point par dé de dégâts (minimum 1 point par dé).

Respiration Aquatique : L'utilisateur peut respirer librement de l'eau comme de l'air (comme le sort) pendant 4 heures.

Réunion : L'effet de cette potion est assez inhabituel. L'utilisateur peut permettre à d'autres personnes de se fondre en lui-même, avec tout leur équipement, comme s'ils étaient sous forme gazeuse. Un maximum de 7 autres créatures peuvent ainsi s'unir à l'utilisateur de la potion. L'union ne peut être forcée : l'utilisateur peut empêcher à volonté une créature de se fondre en lui. Toute créature unie à l'utilisateur peut le quitter et sortir tout simplement de lui. Les créatures réunies ainsi (y compris l'utilisateur),

ne peuvent attaquer ni lancer de sorts mais sont capables de parler. Les dégâts infligés à l'utilisateur de la potion n'affectent pas les créatures qui se sont fondues en lui.

Supra-Soin : Cette potion soigne 6 à 21 (3d6+3) PV de dégâts.

Tromperie : L'utilisateur croit que cette potion a l'effet d'une autre.
Relancer pour la fausse potion.
Cependant, elle n'a aucun effet.

Vision : L'utilisateur peut détecter des choses invisibles (comme le sort magique) pendant 1 tour. Elle annule l'effet de cécité pendant sa durée.

Vol : L'utilisateur peut voler jusqu'à 36m par round sans se fatiguer (comme les effets de sort *vol*).

Les Parchemins

Un parchemin est un morceau de vieux papier sur lequel un Magicien, un Elfe ou un Clerc a inscrit une formule magique.
Il est également possible de générer des cartes via des parchemins comme indiqué sur la *Table Secondaire des Objets Magiques : 2. Parchemins.*
Ces cartes sont des schémas topographiques d'une zone particulière (souvent celui d'un trésor caché ou de villes perdues).
Vous trouverez plus d'informations concernant les parchemins dans les paragraphes qui suivent.

Qui peut les utiliser : Seuls les Magiciens, les Elfes et les Voleurs de niveau 10 ou supérieur peuvent utiliser les parchemins magiques. Seuls les Clercs et les Druides peuvent utiliser les parchemins cléricaux, et seuls les Druides peuvent utiliser des parchemins druidiques.
Détermination du Contenu : Pour déterminer ce qui est inscrit sur un parchemin, les personnages doivent avoir suffisamment de lumière pour pouvoir lire. Les Magiciens et les Elfes doivent utiliser *lecture de la magie* pour déterminer ce qu'il y a dessus. Les Voleurs, les Clercs et les Druides peuvent simplement les lire. Dans tous les cas, les personnages ne doivent pas lire le parchemin à haute voix sous peine de lancer le sort.
Lancer le Sort du Parchemin : Pour lancer le sort d'un parchemin, le personnage doit être capable de le lire à haute voix. Un parchemin n'est utilisé qu'une seule fois car les mots disparaissent à mesure qu'ils sont lus à voix haute.
Sorts de Protection : Toute personne sachant lire, pas uniquement les lanceurs de sorts, peuvent utiliser des parchemins de protection. Le sort de protection disparaît au fur et à mesure qu'il est lu à haute voix.
Cartes au Trésor : Quiconque sachant lire, pas juste les lanceurs de sorts, peut comprendre le plan d'un trésor. Un personnage illettré doit réussir un test d'Intelligence pour comprendre la carte. Ce type de parchemin ne disparait pas lors de la lecture.

Descriptions des Parchemins

Les parchemins répertoriés dans la *Table Secondaire des Objets Magiques : 2. Les Parchemins* sont décrits dans les paragraphes qui suivent.

Abri : Une pièce de 3 mètres carrés, éclairée, avec deux lits, une table et deux chaises, de la nourriture et à boire pour deux sur une table, et une paire d'épées sur le mur du fond, chacune suspendue au-dessus d'un bouclier sont dessinés sur le parchemin. Si le parchemin est accroché sur n'importe quelle surface verticale, il est possible entrer dans la pièce et utiliser les objets. La nourriture et la boisson sont comestibles et nourrissent toute chose vivante. Les épées et les boucliers peuvent être décrochés du mur et utilisés. Cependant, aucun des objets ne peut sortir de la pièce. Si le parchemin est décroché, on ne peut plus entrer ou sortir de la pièce, mais elle reste dans une autre dimension. Si des créatures sont dans la pièce lorsque le parchemin est décroché, l'air à l'intérieur permet de survivre 24 heures. Aucune créature ainsi piégée ne peut s'échapper par tout autre moyen qu'un *souhait*.
La nourriture et les boissons sont réapprovisionnées chaque fois que le parchemin est décroché. La pièce peut être visitée une fois par jour et reste active 12 heures par utilisation. S'il n'est pas décroché dans ce délai, le parchemin se décroche tout seul.

Cartes au Trésor (Normal, Magique, Combiné ou Spécial) : Chaque carte doit être réalisée en avance par le MD. Ces cartes indiquent l'itinéraire vers l'emplacement d'un trésor dans un donjon ou la Nature Sauvage. Le trésor est généralement caché ou protégé par des monstres, des pièges et/ou de la magie. En fonction du type de trésor, le MD choisit un monstre dangereux et conçoit la carte et le repaire des monstres en adéquation.



Noter que la carte pourrait être partiellement incorrecte, omettre un détail important (comme la présence de monstres, de pièges dangereux, etc.) et même donner de fausses informations.
Quoiqu'il en soit, le trésor mentionné devrait être là. Parfois, les cartes ne sont que partiellement complètes ou sont écrites sous forme d'énigme. De plus, certaines ne peuvent être lues que par un sort de lecture des langues.
Un trésor normal contient des pièces et des gemmes mais pas d'objets magiques, alors qu'un trésor magique peut inclure quelques pièces et gemmes de faible valeur en plus des objets magiques.
Un trésor combiné est composé de pièces, d'objets magiques et de gemmes ou de bijoux dans des proportions à peu près égales.
Un trésor spécial doit contenir au moins un objet magique permanent, comme un bâton ou une épée qui doit être mentionné sur la carte.

Cartographie : Ce parchemin est vierge. Lorsqu'il est tenu devant soi et qu'on lui donne l'ordre d'écrire, ce parchemin dessine une carte d'une zone choisie (c'est-à-dire que le MD dessine avec précision la carte pour les joueurs). La zone doit être à moins de 30m du parchemin et peut couvrir jusqu'à 900 mètres carrés. Le parchemin a 1 chance sur 6 de détecter les portes secrètes mais ne dessine pas ce qui se trouve au-delà. Le parchemin fonctionne une fois par jour.

Communication : Il s'agit en fait de deux parchemins, rangés l'un dans l'autre. Ils sont facilement séparables. Si un message est écrit sur un parchemin, il apparaît immédiatement sur l'autre. Il n'y a pas de limites à la portée, tant que les deux parchemins restent sur le même plan d'existence. Le message peut contenir jusqu'à 100 mots. Si un message est effacé, l'autre disparaît aussi. Chaque message doit être effacé avant qu'un autre puisse être écrit et il y a 5 % de probabilité (non cumulables) que l'effacement détruise la magie des deux parchemins.

Copieur de Sorts : Lorsque l'on découvre ce parchemin, il est vierge. On peut l'utiliser pour copier un sort lancé sur celui qui le possède. Il lui est impossible de copier un effet similaire à un sort, pas plus qu'un effet produit par un objet (comme une baguette).
Par contre on peut copier un sort provenant d'un parchemin. Il existe quatre types de ce parchemin. Lancer 1d10 pour déterminer la capacité.

1-4	Sorts de niveau 1 ou 2
5-7	Sorts de niveau 1 à 4
8-9	Sorts de niveau 1à 6
10	Sorts de niveau 1à 8

L'utilisateur du parchemin doit tenir celui-ci à la manière d'un bouclier et ne peut faire aucune autre action durant ce processus. Il doit alors faire un jet de sauvegarde contre les sorts, avec un bonus de +4. En cas de réussite, le sort lancé n'a aucun effet. Il est au contraire transféré sur le parchemin qui ressemble alors à un parchemin de sort normal. Il sera impossible de connaître le sort lancé avant d'utiliser un sort de l*ecture de la magie*, pour l'identifier.
Ce parchemin ne peut retenir qu'un seul sort à la fois. Celui-ci doit être utilisé ou recopié dans un grimoire (pour les Magiciens et les Elfes), avant qu'un nouveau ne puisse être copié. Tous les types de sorts (clericaux, druidiques, magiques) peuvent être copiés, tant que leur niveau n'excède pas la capacité du parchemin. Un parchemin copieur de sorts ne peut affecter des sorts d'un niveau supérieur à sa capacité donnée et il ne peut copier qu'un seul sort par jour.

Création : Ce sort est extrêmement précieux et le personnage qui l'utilise doit dessiner l'image d'un objet normal quelconque, dont la taille ne dépasse pas 30 cm x 3 m x 1,5 m (quoique le dessin soit plus petit) ni le poids 5.000 po. L'objet peut alors être retiré du parchemin pour utilisation ! Il est impossible de créer ainsi des objets magiques, pas plus que des êtres vivants. Mais tous les types d'arme ou d'armure (par exemple) peuvent en être tirés.
L'objet disparaîtra sur l'ordre de son créateur ou après une période de 24 heures. Le parchemin ne peut créer qu'un objet par jour, au plus.

Équipement : Ce parchemin comporte les noms de six objets normaux choisis ou déterminés au hasard par le MD, à l'aide de la *Table des Équipements d'Aventure* du Chapitre 4.
Lorsque le nom d'un des objets est lu à haute voix, il apparaît à moins de 3m du parchemin et le nom disparaît.
L'objet reste pendant 24 heures ou jusqu'à ce que l'utilisateur lui ordonne de disparaître. Le nom réapparaît sur le parchemin lorsque l'objet disparaît. Trois des six objets répertoriés sur le parchemin peuvent être créés chaque jour.

Illumination : Une flamme est dessinée sur ce parchemin. Une fois enflammé, celui-ci brûlera d'un feu qui éclairera dans un rayon de 18 m, pendant 6 heures par jour au maximum. S'il n'endommage pas le parchemin, ce feu n'en est pas moins normal et peut être utilisé pour, par exemple, allumer des torches. Il ne peut être éteint que par de l'eau ou la volonté de l'utilisateur. Aucun vent, qu'il soit naturel ou magique, ne peut ne serait-ce que le faire vaciller.

Interrogation : L'utilisateur de ce parchemin peut poser des questions à des objets non-vivants et non magiques.
Leurs réponses apparaîtront sur le parchemin.
Le parchemin affiche jusqu'à trois réponses par jour. Les réponses seront données comme si les objets étaient des êtres vivants mais elles se limiteront à de simples observations comme si les objets pouvaient voir, entendre et sentir. Le parchemin ne peut pas être utilisé pour questionner les choses vivantes ou magiques.

Mages (Lanceurs de Sorts) : Ce parchemin est vierge. Il est utilisé pour identifier les effets magiques.
L'utilisateur tient le parchemin et lui ordonne d'identifier n'importe quel effet magique choisi dans les 9m. Le nom du sort ou de l'effet magique apparaît alors sur le parchemin, ainsi que le niveau du lanceur de sort. Le parchemin identifie un effet magique par jour. Seuls les lanceurs de sorts peuvent utiliser ce type de parchemin.

Maudit : Malheureusement, un simple coup d'oeil maudit immédiatement le personnage, sans que la lecture n'ait été nécessaire !
Le MD doit inventer la malédiction de chaque parchemin. Voici quelques exemples de quelques malédictions courantes :
•Le lecteur se transforme en grenouille (ou tout autre animal inoffensif).
•Un monstre errant du même niveau que le lecteur apparaît et l'attaque par surprise (une attaque gratuite avec des bonus).
•Un objet magique en possession du lecteur disparaît (au choix du MD ou au hasard).

•Le lecteur perd un niveau d'expérience.
À éviter pour un personnage de premier niveau.
•Les futures blessures mettront deux fois plus de temps à guérir et les sorts de soin ne restaureront que la moitié des PV jusqu'à ce que la malédiction soit levée.
Seul un sort de *désenvoutement* (voir chapitre 3) peut supprimer une malédiction de cette nature. Cependant, le MD peut permettre au personnage maudit d'être guéri par un Clerc PNJ de haut niveau ou Magicien, qui envoie le personnage en mission spéciale.

Passage : Ce parchemin crée un effet magique identique au sort magique *passe-muraille*. Lorsqu'il est placé sur une surface et qu'on lui donne l'ordre, le parchemin disparaît et un trou de 1.5m de diamètre apparaît jusqu'à 3m de profondeur. Le parchemin n'a pas d'effet sur les choses vivantes ou magiques. Le trou va disparaître après 3 tours ou sur commande du lecteur du parchemin. Lorsque le trou disparaît, le parchemin réapparaît. Le parchemin peut être utilisé deux fois par jour.

Piège : Ce parchemin crée un piège. Le type de piège diffère selon l'emplacement du parchemin. Le parchemin est détruit une fois le piège en place. S'il est placé au sol, une trappe secrète est créée, au plafond, c'est un piège de chute de rochers et sur un mur, c'est un piège de fléchette empoisonnée ou de gaz. Le MD choisit le piège exact. Le piège créé est bien réel et n'est pas une illusion ou de la magie.

Protection : Un parchemin de protection peut être lu et utilisé par tout personnage qui peut lire le langage commun. Lorsqu'il est lu, il crée un cercle de protection de 3m de diamètre qui se déplace avec le lecteur en son centre. Cela empêche l'une des créatures données d'entrer dans ce cercle mais pas les attaques de sorts ou de projectiles de ces créatures. Le cercle est rompu si l'un des protégés attaque l'une des créatures données au corps à corps.
Les quatre types de parchemins de protection sont décrits dans les lignes qui suivent.

Protection contre les Élémentaires : Ce parchemin crée un cercle de protection (rayon de 3m) autour du lecteur. Aucun élémentaire ne peut attaquer ceux qui se trouvent dans le cercle à moins d'être attaqué en premier dans un combat au corps à corps. Une fois attaqué, l'élémentaire peut attaquer en retour. L'effet dure 2 tours et se déplace avec le lecteur.

Protection contre les Lycanthropes : Une fois que ce parchemin est lu, il protégera ceux qui se trouvent dans le cercle de tous les types de Lycanthropes pendant 6 tours.
Le nombre de lycanthropes affectés varie :
•Rats-garous : 1-10
•Loups-garous, sangliers-garous : 1-8
•Tigres-garous, ours-garous : 1-4

Protection contre la Magie : Ce parchemin crée un cercle de protection sur 3 mètres autour du lecteur. Aucun sort ou effet de sort (y compris ceux de objets) ne peuvent entrer ou sortir du cercle. L'effet dure 1d4 tours, se déplace avec le lecteur et ne peut être rompu que par un souhait.

Protection contre les Morts-Vivants : Une fois lu, ce le parchemin protège tous ceux à l'intérieur du cercle d'un nombre variable de morts-vivants pendant 6 tours. Le nombre de morts-vivants affectés varie:
•Squelettes, zombies ou goules : 2-24 sont affectés
•Nécrophages, apparitions ou momies : 2-12 sont affectés
•Spectres (ou plus puissants) : 1-6 sont affectés

Répétition : Ce parchemin d'apparence banale ne semble recéler qu'un seul sort.
Les restrictions d'utilisation standards s'appliquent. Néanmoins, 1 tour après le lancement du sort, le parchemin en créera l'effet une seconde fois, centré sur lui-même, ou affectant la créature la plus proche, si une cible est nécessaire. Comme pour un parchemin de sort normal, tout sort lancé est alors épuisé et un autre sort peut cependant être rédigé sur le parchemin s'il est du même niveau, et l'effet de répétition s'appliquera à nouveau.

Retardement : Il s'agit d'un parchemin qui contient un sort. Quand le sort est lancé le sort du parchemin, l'utilisateur décide d'un retard de 0 à 12 rounds. Ensuite, si l'utilisateur porte le parchemin, l'utilisateur a le contrôle total du sort lorsqu'il se produit. Si le parchemin n'est pas porté par l'utilisateur, l'effet du apparaît autour du parchemin lui-même, affectant la cible la plus proche si le sort en nécessite une. Le sort n'affecte pas le parchemin, même s'il s'agit d'un sort de type feu. Par exemple, un Elfe lit un parchemin de foudre retardé, le retard est de 8 rounds, puis range le parchemin. Huit rounds plus tard, quand l'éclair apparaît, l'Elfe peut choisir la portée et la direction par simple concentration, comme s'il lançait le sort à ce moment-là.

Sorts : Utiliser la *Table Secondaire des Objets Magiques* pour les parchemins pour déterminer le niveau de sort exact ou choisir des sorts selon le cas. Les parchemins de sorts sont un bon moyen d'introduire de nouveaux sorts dans une campagne et ils doivent donc être conçus en gardant en tête le grimoire des personnages. Noter que seuls les druides peuvent lancer des sorts sur les parchemins de druide, bien que le nom du sort puisse être révélé par une *lecture de la magie*.

Vérité : Ce parchemin est trouvé vierge. L'utilisateur peut poser une question à tout être vivant dans un rayon de 9 m. La réponse complète et vraie apparaît sur le parchemin, captée de l'esprit de la cible par une version puissante d'ESP. Noter que la réponse est la vérité d'après les connaissances de la cible. Le parchemin est utilisable une fois par jour.

Vision : Ce parchemin est vierge. Lorsqu'il est maintenu devant soi et qu'on lui ordonne d'écrire, il dessine les images de créatures dans une zone à moins de 30m de l'utilisateur. Jusqu'à quatre types différents de créatures peuvent être dessinées. Le parchemin fonctionne une fois par jour.

Les Baguettes, Bâtons et Bâtonnets

Une baguette est une fine tige de bois d'environ 45cm de long, un bâton mesure 5cm d'épaisseur et environ 1.80 mètre de long et un bâtonnet est semblable à une baguette mais mesure 90cm de long. Une baguette ne peut être utilisée que par un Magicien ou un Elfe. Un bâton ne peut être utilisé que par un lanceur de sorts (parfois limité à une classe spécifique). Enfin, un bâtonnet peut être utilisé par n'importe quelle classe de personnage.
Une baguette a habituellement 2d10 charges et un bâton 3d10. Le MD lance les dés, garde le résultat pour lui et

suit l'utilisation des charges de la baguette ou du bâton pour le personnage. S'il le désire, le MD peut autoriser un plus grand nombre de charges : 3d10 pour une baguette, 2d20 pour un bâton. Les bâtonnets sont des objets permanents qui n'ont pas de charges.
Par ailleurs, chaque l'utilisation d'un sort consomme une charge sauf indication contraire. Chaque objet peut être utilisé une fois par round au maximum.

Descriptions des Baguettes

Voici les informations essentielles sur les baguettes répertoriées dans la *Table Secondaire des Objets Magiques : 3. Baguettes, Bâtons et Bâtonnets.* Noter que toutes les baguettes répertoriées ici ne sont utilisables que par les utilisateurs de magie, à savoir les Magiciens et les Elfes.

Baguette de Boule de Feu : Cela crée un effet de *boule de feu* (comme le sort du même nom) jusqu'à 72m. Toutes les cibles subissent 6d6 points de dégâts de feu mais s'ils réussissent un jet de sauvegarde contre les baguettes, ils ne subissent que la moitié des dégâts.

Baguette de Détection des Ennemis : Lorsqu'une charge est utilisée, cet objet révèle tous les ennemis à moins de 18m (même ceux qui sont cachés ou invisibles) en les rendant brillant comme s'ils brulaient.

Baguette de Détection de la Magie : Lorsqu'une charge est utilisée, cet objet révèle tout objet magique sur un rayon de 6m. Si l'objet ne peut normalement pas être vu (dans un coffre fermé, par exemple), la lueur émise ne sera pas perceptible.

Baguette de Détection de Métaux : Cette baguette pointe vers n'importe quel type de métal nommé à moins de 6m et de moins de 1.000 en. L'utilisateur ne peut pas connaitre la quantité de métal.

Baguette de Détection des Passages Secrets : L'utilisateur peut trouver n'importe quel passage secret à moins de 6m, en utilisant une seule charge par passage trouvé.

Baguette de Détection des Pièges : Cette baguette pointe vers tous les pièges à moins de 6m, l'un après l'autre, au coût d'une charge par piège détecté.

Baguette d'Illusion : L'effet est identique au sort de même nom force fantasmagorique.
L'utilisateur doit se concentrer sur l'illusion pour la maintenir mais il peut marcher à la moitié de sa vitesse normale.

Baguette d'Effroi : Cette baguette crée un cône d'effroi de 18m de long et 9m de large à l'extrémité. Ceux qui se trouvent dans le cône doivent réussir un jet de sauvegarde contre les baguettes ou fuir l'utilisateur à trois fois leur vitesse normale pendant 30 rounds.

Baguette de Foudre : Cela crée un effet similaire au sort de foudre (sort de Magicien), jusqu'à 72m de distance et 18m de long. Les cibles subissent 6d6 points de dégâts d'électricité mais ils peuvent faire un jet de sauvegarde contre les baguettes pour ne subir que la moitié des dégâts.

Baguette de Glace : Cette baguette crée un cône de froid de 18m de long et 9m de large à l'extrémité. Ceux qui se trouvent dans le cône subissent 6d6 points de dégâts de froid mais ils sont autorisés à faire un jet de sauvegarde contre les baguettes pour ne subir que la moitié des dégâts.

Baguette de Paralysie : Cette baguette projette un rayon en forme de cône lorsqu'une charge est utilisée. Le rayon est 18m de long et 9m de large à son extrémité. Toute créature frappée par le rayon doit réussir un jet de sauvegarde contre les baguettes ou être paralysée pendant 6 tours.

Baguette de Métamorphose : Cette baguette crée un effet de polymorphe ou d'allométamorphose (comme les sorts de mêmes noms). L'utilisateur doit indiquer l'effet est désiré. Une cible non-consentante peut faire un jet de sauvegarde contre les baguettes pour éviter l'effet.

Baguette de Négation : Cette baguette peut être utilisée pour annuler les effets d'une autre baguette ou bâton. Si l'autre effet a une durée, la négation dure un round.

Descriptions des Bâtons

Voici les descriptions des bâtons répertoriés dans la *Table Secondaire des Objets Magiques : 3. Baguettes, Bâtons et Bâtonnets.*

Bâton à un Élément : Utilisable uniquement par les Magiciens et les Elfes, il existe sept types de ces bâtons. Lancer 1d100 pour déterminer le type exact trouvé.

01-21	Bâton de l'Air
22-42	Bâton de la Terre
43-63	Bâton de Feu
64-84	Bâton de l'Eau
84-91	Bâton de l'Air et de l'Eau
92-98	Bâton de la Terre et du Feu
99-00	Bâton de Puissance Élémentaire

Chaque bâton est un bâton +2 et peut être utilisée comme tel sans utiliser de charges, infligeant pour ld6 + 2 points de dégâts. Les bâtons de deux éléments gagnent tous les pouvoirs des deux bâtons, et le bâton de puissance élémentaire tous les pouvoirs.
Chaque bâton contient les pouvoirs suivants lorsqu'il utilisé sur le Plan Principal :
•Un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques basées sur cet élément.
•Immunité totale aux attaques de tout élément de ce type.
•La possibilité d'invoquer un 8DV élémentaire de ce type par jour (identique au sort), chaque invocation consomme une charge.
•Certains effets magiques consomment une charge par utilisation.

Ces effets de sorts créés sont traités comme s'ils étaient lancés par un lanceur de sorts de niveau 10 ou plus. De plus, les effets dépendent du type d'élément :
Air : f*oudre, nuage létal*
Terre : *toile d'araignée, mur de roc*
Feu : *boule de feu, mur de feu*
Eau : *glace (tempête ou mur)*
Lorsqu'ils sont utilisés sur le plan élémentaire du type correspondant, les pouvoirs sont différents. Tant qu'il reste une ou plusieurs charges dans le bâton, les pouvoirs conférés au porteur ne sont pas les pouvoirs donnés ci-dessus, mais les suivants :
•Immunité aux dégâts du plan lui-même, avec vision jusqu'à 18m de portée.
•Vitesse de mouvement dans le plan de 36m par tour (12m/round).
•Capacité de communiquer avec tout résident de ce plan.

•Un bonus de -4 à la classe d'armure si attaqué par un habitant de ce plan.
Noter que ces bâtons n'octroient pas la capacité de respirer dans le Plan. Un autre objet ou sort doit être utilisé. Cependant, lorsqu'un bâton est utilisé simultanément avec un anneau d'adaptation élémentaire ou un talisman de voyage élémentaire, tous les effets indiqués ci-dessus sont étendus sur un rayon de 3m autour de l'utilisateur. À l'exception du bâton de pouvoir élémentaire, chaque bâton peut être utilisé pour annuler les effets liés à l'élément auquel il s'oppose (voir *Table Dominance-Opposition*), au coût d'une charge si l'effet a été produit par le bâton opposé ou de deux s'il provient un sort normal. Par exemple, un bâton d'air peut être utilisé pour annuler un sort de mur de feu lancé par n'importe quel Magicien au prix de deux charges.
Un élémentaire invoqué peut être renvoyé sur son plan d'origine avec le même coût en charges (un si produit par le bâton opposé, deux si conjuré par un sort), mais l'élémentaire doit être touché par le bâton (nécessitant éventuellement un jet d'attaque).
Si jamais un bâton est emmené sur le plan, auquel il s'oppose, il explose immédiatement infligeant 20 points de dégâts électriques plus 1d8 points de dégâts par charge restant dans le bâton. L'explosion remplit une sphère de 18m de rayon. Toute créature à l'intérieur l'effet peut faire un jet de sauvegarde contre les sorts avec un malus de -4 pour ne subir que la moitié des dégâts. Cependant, le porteur du bâton n'est autorisé à aucun jet de sauvegarde.

Bâton de Blessure : Utilisable uniquement par les Clercs, cet objet fonctionne de manière inversée d'un *bâton de guérison*, au prix d'une charge par créature blessée. Il inflige 1d6 + 1 (2-7) points de dégâts à toute créature touchée par le bâton (pas de jet de sauvegarde) et un jet d'attaque normal peut être nécessaire. Cela s'ajoute aux dégâts normaux de l'arme (1d6 points), le cas échéant.
Le bâton de blessure peut également créer les effets suivants avec les coûts indiqués.
Chaque effet est identique à la forme inversée d'un sort clérical. Noter que l'utilisation de ce bâton est un acte chaotique.

Infliger la Cécité	2 charges
Contamination	2 charges
Blessures Majeures	3 charges
Empoisonnement	4 charges

Bâton de Contrecoup : Utilisable par tous les lanceurs de sorts, cette arme inflige 2d6 (2-12) points de dégâts par charge si le coup est réussi. Une seule charge peut être utilisée à la fois.

Bâton de Dissipation : Le toucher de cet objet a le même effet qu'un sort de *dissipation de la magie* d'un lanceur de sorts de niveau 15 mais cela n'affecte que l'objet ou l'effet magique touché. Tout potion ou parchemin touché est complètement détruit et tout objet magique permanent touché devient non- magique pendant 1d4 rounds (y compris armure et armes). Cet effet peut être nocif de manière permanente pour les épées intelligentes (au choix du MD). Chaque utilisation du bâton consomme une charge. Ce bâton est utilisable tous les personnages.

Bâton de Domination : Utilisable par les sorts lanceurs de sorts, cet objet magique a tous les pouvoirs des anneaux de contrôle des animaux, des humains et des végétaux.
Voir les descriptions spécifiques sous « Anneaux », ci- dessous.

Bâton des Druides : Ce bâton n'est utilisable que par les druides. Un druide portant ce bâton gagne un sort supplémentaire de chaque niveau de sort. Les sorts supplémentaires doivent être sélectionné lors de l'acquisition des sorts usuels (habituellement pendant la méditation du matin). Chaque journée où le druide l'utilise consomme une charge.
Le bâton est aussi une arme +3 et il peut être utilisé comme tel, infligeant ld6+3 points de dégâts, sans que cela ne consomme aucune charge.

Bâton de Flétrissement : Un coup de ce bâton vieillit la cible de 10 ans. Un ou deux coups seront mortels pour la plupart des animaux et nocifs pour de nombreux Humains. Les Elfes peuvent ignorer les 200 premières années de vieillissement, les Nains les 50 premières années, et les Petites-Gens les 20 premières années. Les Morts-Vivants ne sont pas affectés par cet objet.
Ce bâton n'est utilisable que par les Clercs.

Bâton de Guérison : Utilisable uniquement par les Clercs, ce bâton soigne 1d6+1 (2-7) points de dégâts par utilisation. Il peut être utilisé sur un nombre illimité de cibles mais est limité à un seul soin par jour et par cible. Il n'a pas de charges pour la guérison. En option, le MD peut ajouter des charges au bâton pour créer les effets suivants (en plus de ses capacités de guérison), au coût en charge indiqué.

Guérison de la Cécité	1 charge
Guérison de la Maladie	1 charge
Soins Majeurs	2 charges
Contrepoison	2 charges

Bâton de Mage : Utilisable seulement par les Magiciens, ce bâton +1 possède tous les pouvoirs d'un bâton de puissance, plus les effets magiques d'*invisibilité*, *passe-muraille*, *toile d'araignée*, ainsi qu'*invocation d'élémentaire*.
Ce bâton peut créer un tourbillon (comme un djinn) ou un cône de paralysie (comme la baguette). De plus, l'utilisateur peut briser le bâton, ce qui libère toute sa puissance d'un coup. Cette frappe finale est une explosion qui inflige 8 points de dégâts par charge restant dans le bâton. Toutes les créatures à moins de 9 mètres, y compris l'utilisateur, subissent les dégâts mais ont droit à un jet de sauvegarde contre les bâtons pour ne subir que la moitié.

Bâton de Puissance : Cet objet peut être utilisé comme un bâton d'attaque et également pour créer n'importe quel effet des sorts magiques suivants (chaque infligeant 8d6 points de dégâts) : *boule de feu*, *foudre* et *tempête de glace*. Il peut également créer un effet de *lumière éternelle* ou déplacer 2.400 en de poids par télékinésie, comme l'anneau. Ce bâton n'est utilisable que par les Magiciens.

Bâton Serpent : Utilisable uniquement par les Clercs, ce bâton est un bâton magique +1 et inflige donc 1d6+1 points de dégâts.
Sur commande, le bâton se transforme en serpent et s'enroule autour de la cible touchée. La commande doit être prononcée lorsque la cible est touchée. La cible est autorisée à effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter l'enroulement du serpent. Toute cible de taille humaine ou plus petite est maintenue sans défense pendant 1d4 tours (sauf si ordre de la libérer avant ce délai). Les créatures plus grandes ne peuvent pas être prises au piège dans les anneaux du serpent.
Les caractéristiques du serpent sont les suivantes.

Serpent : CA 5 ; DV 3 ; PV 20 ; MV 18 (6); #AT 1 (spécial); Dmg Nul (spécial); Sauvegarde C3 ; ML 12 ; VPX 6

Une fois libéré, le serpent redevient un bâton. Le serpent est complètement guéri quand il revient à la forme du bâton. S'il est tué sous forme de serpent, il ne peut plus retourner à la forme du bâton et perd toutes ses propriétés magiques. Cet objet n'a pas de charges. Au choix du MD, le bâton peut se voir attribuer des charges. L'utilisateur peut consommer des charges pour ajouter des bonus à l'attaque du serpent (+ 1 bonus par charge dépensée) et jusqu'à cinq charges peuvent être consommées dans une attaque unique (pour un bonus de + 5). Une charge peut également être utilisée pour guérir le serpent pendant qu'il est en combat. L'utilisateur lance un sort de guérison de tout type et dépense une charge pour transférer le sort au serpent. La quantité de soin est déterminée normalement et aucune limite de portée ne s'applique.

Descriptions des Bâtonnets

Vous trouverez ci-dessous les descriptions des bâtonnets répertoriés dans la *Table Secondaire des Objets Magiques : 3. Baguettes, Bâtons et Bâtonnets.*

Bâtonnet d'Annulation : Celui-ci peut servir à n'importe quel personnage. Il ne fonctionne qu'une fois, mais il drainera la puissance de l'objet magique qu'il touche, lui faisant perdre ses propriétés magiques à jamais. La cible est équivalente à CA 9. Le MD peut ajuster cette classe d'armure lors des combats (par exemple : l'utilisateur tente d'atteindre une épée magique qui se déplace rapidement). Toute épée magique intelligente, ainsi que tout objet +5 peut supporter les effets de ce bâtonnet si son utilisateur réussit un jet de sauvegarde contre les bâtonnets. Ceci n'indique qu'une résistance efficace, le bâtonnet reste utilisable par la suite. Une épée intelligente +5 gagne un bonus de +2 sur son jet de sauvegarde.

Bâtonnet d'Armement : Ce bâtonnet + 5 n'est utilisable que par un Nain, un Petites-Gens, un Guerrier, un Voleur ou un Mystique. Sur commande de l'utilisateur, il s'allonge et se divise en deux armes de même taille, chacune + 2. Chacune d'elles peut se diviser de la même manière en deux armes + 1.
Le bâtonnet ne peut pas être divisé accidentellement et se remonte simplement en plaçant les pièces ensemble. Chaque arme, quelle que soit sa taille, inflige 1d6 points de dégâts, plus le bonus magique (mais aucun bonus de force).

Bâtonnet de Dragon : Utilisable par n'importe quel personnage, il existe trois types de ce bâtonnet. Déterminer au hasard ou en choisir un.

1d10	Alignement	Dragon	CA	Souffle
1-5	Loyal	D'Or	-2	Feu/gaz
6-8	Neutre	Bleu	0	Foudre
9-10	Chaotique	Noir	2	Acide

Chacun est un bâtonnet + 5 et chacun inflige 1d8 + 5 (6- 13) points de dégâts (mais sans bonus de force).
Une fois par jour, le bâtonnet peut être transformé en un petit dragon du type approprié. Le dragon créé a 30 PV et ne peut être affecté que par la magie (armes, sorts, etc.). Il comprend et sert fidèlement l'utilisateur du bâtonnet au mieux de ses capacités. Par exemple, il peut servir de messager, de coursier ou de garde. Il se battra jusqu'à la mort à moins qu'on ne lui ordonne autrement. Le dragon ne connaît pas de sorts. Il reprend la forme de bâtonnet sur commande. S'il est tué dans la forme de dragon, cependant, il ne peut pas reprendre la forme de bâtonnet qui est détruit à jamais. Les sorts et les autres formes de magie de guérison peuvent être utilisés pour soigner la créature, si désiré, mais pas après qu'il ait été tué.
Si un dragon est créé par un utilisateur d'un autre alignement, le dragon attaque l'utilisateur immédiatement, se battant jusqu'à la mort. Lorsque cela se produit, il ne peut pas être ordonné de revenir à la forme de bâtonnet.

Bâtonnet d'Inertie : Seul un Nain, un Petite-Gens, un Guerrier, un Voleur ou Mystique peut utiliser cet objet inhabituel. C'est un javelot +3 qui, sur commande de l'utilisateur, s'arrête là où il se trouve, et qui ne peut alors être déplacé par aucun moyen, sauf un *souhait*. Une deuxième commande le libère. Si le bâtonnet est en mouvement avant l'arrêt, il poursuivra sa course lorsqu'il sera libéré. Par exemple, il peut être lancé vers une porte et sommé de s'arrêter, puis libéré si un ennemi entre de sorte que le bâtonnet continuera vers l'ennemi (jet d'attaque normale). Si l'utilisateur tombe, une commande stoppe le bâtonnet brusquement, et l'utilisateur peut s'y retenir.



Bâtonnet de Parade : Ce bâtonnet +5 peut être utilisé comme arme de mêlée, infligeant ld8+5 (6-13) points de dégâts (mais aucun bonus de Force ne s'applique). Il peut également être utilisé pour parer si l'utilisateur choisit cette capacité au début d'un round. Lorsqu'il est attaqué au corps à corps, la classe d'armure de l'utilisateur gagne un bonus de + 5 en parant mais cela ne s'applique pas à l'évitement des tirs de projectiles. Pendant l'utilisation de ce bâtonnet, aucune autre action n'est possible à l'exception d'une Manœuvre de Repli (voir Chapitre 8). Ce bâtonnet est utilisable par n'importe quel personnage.

Bâtonnet de Santé : Utilisable uniquement par les Clercs, ce bâtonnet a tous les pouvoirs d'un *bâton de guérison* mais sans consommer de charge. Il peut affecter n'importe quelle créature une unique fois par jour, quel que soit l'effet choisi.

Bâtonnet de Suzeraineté : Utilisable par n'importe quel personnage, ce bâtonnet aide à gouverner. Le bâtonnet octroie un bonus aux jets de niveau de confiance, en fonction du pourcentage de sujets qui ont porté leur regard dessus au cours d'une tournée seigneuriale du domaine (lancer 1d100 pour le résultat).

01-50	+10
51-75	+20
76-90	+30
91-99	+40
00	+50

Lorsqu'il n'est pas présenté au public, le bâtonnet doit être conservé à la forteresse du domaine. Les effets durent trois mois mais peuvent être renouvelés à volonté.

Bâtonnet de Victoire : Utilisable par n'importe quel personnage, le bâtonnet rend le porteur chanceux en temps de guerre lorsque le système de combat de masse la *Machine de Guerre* est utilisé.
Les bonus suivants s'appliquent alors :

•Un bonus de + 25 aux jets de Résultats de Combat (jusqu'à un maximum de 100).

• Sur la *Table des Résultats de Combat,* si les différences dans les totaux globaux est de 101 ou plus, le résultat pour « 91-100 » est utilisé, limitant le nombre de victimes.

Les Anneaux

Un anneau magique doit être porté au doigt pour fonctionner. Cependant, un anneau peut également être transporté puis le remettre au doigt si besoin. On ne peut porter qu'un seul anneau magique à chaque main. S'il y en a plus, les anneaux s'annulent et aucun ne fonctionne, à l'exception d'un *anneau de faiblesse*. N'importe quel anneau peut être utilisé par toutes les classes de personnage, sauf indication contraire en description.

Descriptions des Anneaux

Les anneaux répertoriés dans la *Table Secondaire des Objets Magiques : 4. Les Anneaux*, sont décrits dans les paragraphes ci-dessous.

Accumulation de Sorts : Lorsqu'il est trouvé, 1d6 sorts sont stockés dans cet anneau. Les sorts spécifiques sont les limites du pouvoir de l'anneau et ne peuvent pas être modifiés. Lorsque l'anneau est enfilé, le porteur connait magiquement quels sorts sont stockés et comment pour les utiliser. Après qu'un sort ait été utilisé, il peut être remplacé par un lanceur de sorts qui doit lancer le sort de remplacement directement sur l'anneau. L'anneau n'absorbe pas les sorts lancés sur le porteur. Les sorts dans l'anneau ont la durée, la portée et l'effet égal au niveau le plus bas nécessaire pour les lancer.
Le MD doit sélectionner le type de sorts dans l'anneau et généralement environ 20 % de ces anneaux contiennent des sorts cléricaux.

Adaptation Élémentaire : Il y a sept types de cet anneau. Lancer 1d100 pour déterminer le type exact ou en choisir un selon le cas.

01-21	Air
22-42	Terre
43-63	Feu
64-84	Eau
85-91	Air et Eau
92-99	Terre et Feu
00	Tous les éléments

Le porteur de cet anneau peut, lorsqu'il se trouve sur le Plan Élémentaire approprié, respirer librement et voir correctement à travers l'élément gazeux (l'équivalent de l'air sur le Plan Principal).

Oreille : Lorsqu'on le porte au doigt, cet anneau ne produit aucun effet particulier. Par contre, posé sur une surface (porte, coffre, etc.), il permet à son utilisateur d'entendre tous les bruits, quels qu'ils soient, se produisant dans les 18 m de ladite surface. Ceci comprend les battements de cœur, les respirations et même les courants d'air. L'anneau ne fonctionne que 3 fois par jour.

Contrôle des Animaux : Le porteur de cet anneau peut commander 1d6 animaux normaux (ou un de taille géante). Les animaux ne sont pas autorisés à des jets de sauvegarde pour résister au contrôle.
L'anneau ne contrôle pas les espèces animales intelligentes ou des monstres fantastiques ou magiques. Le porteur doit pouvoir voir l'animal pour le contrôler. Le contrôle dure tant que le porteur se concentre sur les animaux, ne bouge pas et ne se bat pas.
Lorsque le porteur cesse de se concentrer, les animaux seront libres d'attaquer leur contrôleur ou de s'enfuir (réactions avec un malus de -1 au jet). Cet anneau ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

Contrôle des Humains : C'est le même effet que la potion du même nom. L'effet dure jusqu'à annulation par le porteur de l'anneau, que l'anneau soit enlevé, ou qu'un sort de *dissipation de la magie* supprime le charme.

Contrôle des Plantes : Cet anneau a le même effet que la potion du même nom, mais ne dure que tant que le porteur se concentre.

Dévoreur de Sort : Bien que cet anneau fonctionne comme un *anneau de renvoi de sorts*, il a un effet supplémentaire préjudiciable si l'utilisateur est un lanceur de sorts. Après que le lanceur de sorts ait jeté un sort alors que l'anneau est porté, l'anneau « mange » tous les sorts mémorisés restants du lanceur de sorts.
L'anneau ne peut pas être retiré après avoir mangé les sorts du porteur (bien que les sorts puissent être remémorisés et lancés normalement par la suite) jusqu'à ce qu'un *désenvoutement* ne soit appliqué par un lanceur de sorts de niveau 25 ou plus. Cela ne permet que de retirer l'anneau et n'affecte pas ses pouvoirs. Un sort de *dissipation du mal* lancé par un lanceur de sorts de niveau 36 transforme l'anneau en un *anneau de renvoi de sorts* normal.

Faiblesse : Lorsque cet anneau est enfilé, le porteur devient plus faible et son score de Force descend à 3 en 1d6

rounds. Le porteur ne peut enlever cet anneau à moins qu'un sort de *désenvoutement* ne soit lancé. Si plus d'un anneau est portée par main, cet anneau fonctionne toujours, bien que les autres effets d'anneaux sont annulés.

Honnêteté : Cet anneau prétend être un *anneau de vérité* lorsqu'il est porté (comme ci-dessous), mais en réalité il fonctionne différemment. Lorsque le porteur essaie pour la première fois de déterminer la véracité d'un énoncé, il semblera être vrai, mais par la suite, le porteur sera incapable de mentir. Le porteur doit fournir des réponses complètes et vraies à toute question qu'on lui pose tant qu'il porte l'anneau. Il ne peut pas retirer l'anneau jusqu'à ce qu'un sort de *désenvoutement* ne soit lancé par un lanceur de sorts de niveau 26 ou supérieur.

Invisibilité : Le porteur est invisible tant que l'anneau est porté. Si le porteur attaque ou lance un sort, il redevient visible. Le porteur ne peut devenir invisible qu'une fois par tour mais il n'y a pas de durée à l'invisibilité. Le porteur reste invisible tant qu'il n'enlève pas l'anneau, n'attaque pas quelqu'un ou ne lance de sort.

Invocation de Djinn : Le porteur peut invoquer un djinn qu'il le sert une journée complète. Le djinn ne sert et n'obéit qu'à la personne portant l'anneau au moment de son invocation. L'anneau peut être utilisé une seule fois par semaine.

Marche sur l'Eau : Le porteur de cet anneau peut marcher à la surface de n'importe quel plan d'eau sans couler.

Mémoire : Cet anneau ne peut être utilisé que par un lanceur de sort. Il permet au porteur de se rappeler d'un sort lancé. Le porteur doit décider, dans un délai de 1 tour après le lancement du sort, s'il s'en rappelle et, dans ce cas, le sort est instantanément « réappris ». L'anneau peut restaurer en mémoire un sort par jour.

Mensonge : Cet objet prétend également être un *anneau de vérité* lorsqu'il est porté mais il fonctionne de manière opposée à un *anneau de vérité*. Le porteur est incapable de dire la vérité et doit mentir à tout moment. L'anneau ne peut pas être retiré jusqu'à un sort de *désenvoutement* de niveau 26 ou plus, ne soit lancé.

Protection +1, + 2, +3 ou +4 : Cet anneau améliore la classe d'armure du porteur de 1, 2, 3 ou 4, comme listé. Par exemple, un anneau de protection +3 porté par un magicien sans armure (CA 9) lui octroie une CA de 6 tant qu'il porte l'anneau. Cet objet ajoute également son bonus à tous les jets de sauvegarde du porteur.
Dans l'exemple précédent, le Magicien obtient un bonus de +3 aux jets de sauvegarde.
Une variante de cet anneau est l'anneau de protection + 1, 1.5m de rayon. Cet anneau améliore la classe d'armure et les jets de sauvegarde de 1 (comme un anneau de protection +1) mais octroie aussi le même bonus à toutes les créatures à moins de 1.5m, ami comme ennemi ! Aucun anneau affectant une zone n'est plus puissant que + 1.

P**rotection Vitale** : Cet anneau précieux annule 1d6 d'effets d'attaques de drain d'énergie. Si le porteur est touché par un mort-vivant draineur d'énergie (ou effet), les charges sont drainées de l'anneau et aucun niveau n'est perdu. Si un seul coup draine plus de niveaux d'expérience qu'il ne reste de charges dans l'anneau, l'anneau se désagrège. Par ailleurs, il devient un *anneau de protection +1* quand toutes les charges ont été utilisées.

Rapidité : Une fois par jour, le porteur de l'anneau se déplace et attaque au double de la vitesse normale pendant 1 tour. L'effet est identique au sort de *hâte* mais se produit par commande, pas en jetant un sort.

Rayons X : Le porteur peut voir une distance de jusqu'à 9m, même à travers un mur en restant immobile et en se concentrant. L'effet est bloqué par l'or ou le plomb. Le porteur peut inspecter une zone de 3m x 3m par utilisation (nécessite un tour complet) et peut déceler tout piège ou porte secrète dans la zone examinée. L'anneau permet au porteur de voir à travers les objets moins denses que la pierre (tissu, bois ou eau) plus facilement, à une portée de 18m. L'anneau peut être utilisé jusqu'à 1 tour par heure.



Régénération : Le porteur régénère les PV perdus au rythme de 1 par tour. L'anneau régénère également les membres perdus. Un doigt repousse en 24 heures et un membre entier en une semaine. L'anneau ne fonctionne pas si les PV du porteur tombent à 0 ou moins. Les dégâts causés par le feu et l'acide ne sont pas régénérés.

Résistance au Feu : Le porteur de cet anneau ne peut pas être blessé par des feux normaux et gagne un bonus de +2 sur tous les jets de sauvegarde contre les sorts de feu et contre le souffle du dragon rouge. De plus, le MD soustrait 1 point de chaque dé de dégâts de feu infligés au porteur (minimum 1 point de dégâts par dé).

Retour de Sort : Cet anneau renvoie 2d6 sorts vers le lanceur (par jour) afin que le porteur ne soit pas affecté par ces effets. Seuls les sorts sont renvoyés et non les pouvoirs magiques des monstres ou les effets magiques des objets. Une fois que le nombre de sorts renvoyés est atteint, il devient inutile pour le reste de la journée.

Sacré : Cet anneau n'est utilisable que par un Clerc ou Druide. Si l'anneau est porté alors que des sorts sont mémorisés (généralement pendant la méditation du matin), le porteur gagne un sort supplémentaire des trois premiers niveaux (1, 2 et 3).
Les sorts supplémentaires ne s'appliquent que si les niveaux sont connus. Par exemple, un Clerc de niveau 5 ne gagne aucun sort de niveau 3.
Si l'anneau est retiré, les sorts sont oubliés (aucun effet si les sorts sont déjà lancés). De plus, un Clerc (mais pas un druide) gagne un bonus de +1 à tous les jets pour renvoyer les morts-vivants, y compris celui déterminant les dés de vie des morts-vivants renvoyés. L'anneau n'affecte en rien les tentatives de renvoi qui ne nécessitent aucun jet.

Sécurité : L'effet de cet anneau est similaire à celui d'une *potion de chance*. Si le porteur de l'anneau échoue à un jet de sauvegarde, son joueur peut « changer son destin » en annonçant que son jet de sauvegarde est, en fait, couronné de succès. L'anneau annule 1d4 échec aux jets de sauvegarde puis se désintègre.

Soin : Une fois par jour, cet anneau appliquera un remède : *guérison de la cécité, guérison des maladies, désenvoûtement ou contre-poison*. Chacun de ces effets est identique au sort de Clerc de niveau 25. L'anneau produit l'effet désiré lorsque son porteur se concentre et touche le bénéficiaire.

Souhait : Un anneau de souhait est un objet extrêmement puissant et intéressant. Les souhaits doivent être traités avec beaucoup de prudence par le MD et les joueurs. Pour trouver le nombre de souhaits contenus, lancer 1d10.

1-4	1
5-7	2
8-9	3
10	4

Survie : Le porteur peut survivre sans air, nourriture ou boisson tant que l'anneau est porté en consommant les charges. L'anneau contient 1d100 + 100 (101-200) charges. En dépensant une charge, le porteur n'a besoin ni de nourriture, ni de boire pendant 24 heures. La survie sans air nécessite une charge par heure. L'anneau devient noir lorsqu'il ne reste que cinq charges ou moins.

Télékinésie : Le porteur peut déplacer à distance par la pensée des objets pesant jusqu'à 2.000 en jusqu'à une distance de 15 mètres.

Tromperie : Le porteur croit que c'est n'importe quel autre anneau (lancer les dés à nouveau pour déterminer l'anneau imaginé).
Cependant, il n'a aucun effet réel. Le porteur ne sera convaincu du contraire que jusqu'à ce qu'un *désenvoutement* n'ait été lancé pour dissiper l'effet.

Vérité : Trois fois par jour, cet anneau permet au porteur de savoir si une déclaration orale est vraie ou fausse. Noter que si la personne ou la créature prononçant la déclaration croit qu'elle est vraie, un « vrai » résultat sera obtenu.
L'anneau informe par télépathie le porteur de ses pouvoirs dès qu'il est porté.

Vision : Une fois par jour, le porteur de cet anneau peut voir toutes choses clairement, comme le sort clerical *vision réelle*.
Le porteur n'a pas besoin d'être un lanceur de sorts.
L'effet dure 3 tours.

Objets Magiques Divers

Les objets répertoriés dans cette section peuvent être utilisés par n'importe quelle classe de personnage et jusqu'à une fois par round, sauf indication contraire.
La plupart des effets donnés fonctionnent automatiquement ou sont activés par la seule concentration.
Il n'y a pas de limite aux nombreux types d'objets magiques possibles et ceux présentés ici ne sont qu'un échantillon. Le MD est libre d'en créer d'autres, avec presque tous les pouvoirs appropriés. Cependant, lors de la conception de tels objets, garder à l'esprit l'équilibre du jeu. Si un objet a un effet identique à celui d'un Clerc par exemple, ce dernier pourrait se sentir moins utile dans le jeu. Garder ces objets rares et les limiter en leur donnant peu de charges, pour qu'ils n'affectent pas négativement l'équilibre du jeu.

Descriptions des Objets Magiques Divers

Les objets magiques divers répertoriés dans la *Table Secondaire des Objets Magiques : 5. Objets Divers*, sont décrits dans les paragraphes suivants.

Ardoise d'Identification : Cet objet précieux, utilisable uniquement par les lanceurs de sorts, peut identifier la plupart des objets magiques. C'est un morceau d'ardoise (pierre) maintenu fermement dans un cadre en bois orné, généralement d'environ 30 x 30cm (bien que des ardoises de plusieurs tailles existent). L'utilisateur tient l'ardoise horizontalement et place un objet dessus. Lorsque l'objet est retiré, le nom de l'objet apparaît sur l'ardoise.
Si un objet a un mot de commande, il apparaît aussi. Cependant, l'ardoise est facilement trompée par des objets maudits. De plus, elle ne peut pas détecter le nombre de charges d'un objet ou les capacités spéciales. Une potion de poison sera identifiée par erreur comme un autre type.
Tout objet maudit est identifié comme étant un objet normal. Cette directive doit être strictement suivie, sinon le mystère de ces objets sera ruiné.
L'ardoise peut dépenser jusqu'à dix charges par jour et les objets identifiés nécessitent le nombre de charges indiqué sur la table suivante par utilisation.

Objets Magiques Temporaires	
Potion	2
Projectile	3
Baguette	4
Bâton	5
Objets Magiques Permanents	
Arme Magique	6
Armure ou Bouclier	7
Anneau ou Bâtonnet	8
Divers Mineur*	10
Divers Majeur*	Spécial
*Le MD doit faire appel à son bon sens.	

Un objet majeur rend inopérant l'ardoise pour 1d4 jours.

Amulette de Protection contre les Boules de Cristal et l'ESP :
Le porteur de cet objet est automatiquement protégé contre l'espionnage par quiconque utilise une boule de cristal ou tout type d'ESP.

Balai Volant : Commandé verbalement, le balai transporte son propriétaire dans les airs à 72m par tour. Une autre personne (ou jusqu'à 2.000 en de bagages) peut également être transportée mais le balai ralentit alors à 36m par tour.

Bateau Sous-Marin : Cet objet semble identique à un bateau fluvial standard (voir Chapitre 4) et peut être utilisé comme tel.
Cependant, comme il est magique, sa classe d'armure est de 4 et il a 40 points de coque. Il est exploité par un mot de commande magique que seul son créateur connait. Les personnages qui découvrent un bateau sous-marin pourraient partir à l'aventure pour trouver le mot de commande du bateau. Si le mot de commande est connu, aucun rameur, ni marin n'est requis.
Le bateau obéit aux commandes de démarrage, d'arrêt, de virage à bâbord (gauche), à tribord (droite), d'arrêt, de submersion et d'immersion. Sous l'eau, le bateau émet un effet de *respiration aquatique*, protégeant tous les passagers et membres d'équipage.
Remarque : Le MD peut créer des bateaux magiques qui ne voyagent que sur la glace, le sable, dans l'air, et ainsi de suite.

Bol de Contrôle d'Élémentaires d'Eau : L'objet ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour. Le bol mesure 90cm de diamètre et il faut 1 tour pour l'utiliser.
Le bol invoque un élémentaire d'eau et permet à l'utilisateur de le contrôler, selon les règles normales de contrôle d'élémentaire.

Bottes Elfiques : Le porteur de ces bottes peut se déplacer dans un silence quasi complet. Lancer 1d10 ; entendu uniquement sur un 1.

Bottes de Lévitation : Le porteur peut léviter (comme le sort magique). Il n'y a pas limite à la durée.

Bottes de Rapidité : Le porteur peut se déplacer aussi vite qu'à cheval 72m(24) pendant 12 heures, après lequel le porteur doit se reposer pendant une journée entière.

Bottes de Sept Lieux : Le porteur n'a pas besoin de repos pendant un mouvement normal. Le porteur peut également faire de grands sauts, jusqu'à une hauteur maximum de 3m et longueur maximale de 9m.

Boule de Cristal : Cet objet ne peut être utilisé que par un Elfe ou un Magicien. Son propriétaire en regardant à travers observe n'importe quel endroit ou objet auquel il pense. Cela fonctionne trois fois par jour et l'image observé dure 1 tour. Aucun sort ne peut pas être lancé « à travers » la boule de cristal. Plus l'objet ou la zone sont familiers, plus l'image sera claire.

Boule de Cristal avec Clairaudience : Elle fonctionne comme une *boule de cristal* standard mais avec en plus le pouvoir d'écouter à travers les oreilles d'une créature dans la zone visualisée. Elle n'est utilisable que par un Magicien.

Boule de cristal avec ESP : Elle fonctionne aussi comme une *boule de cristal* standard mais avec le pouvoir supplémentaire d'écouter les pensées d'une créature observée à travers elle. Réservé aux Magiciens.

Bourse de Sécurité : Cet objet est de la taille d'un grand sac (capacité 600 po). Toute tentative de vol exercée sur cette bourse lui fait crier « On est en train de me voler ! » (Langage commun), de façon répétée pendant une heure. Ses cris peuvent s'entendre à une distance de 36 mètres. Si son propriétaire la tient en main et lui ordonne de se taire, elle obéira mais recommencera à crier si on tente à nouveau de la voler.

Bouteille d'Éfrit : C'est une grande et lourde bouteille scellée d'environ 90cm de haut. Si le sceau est brisé et le bouchon tiré, un éfrit en sort pour servir celui qui l'a libéré une fois par jour pendant 101 jours (ou jusqu'à ce qu'il soit tué). La créature retourne chez lui (la légendaire Cité d'Airain) au terme de son service. Il ne sert personne d'autre que la personne qui a ouvert la bouteille.

Brasier de Contrôle d'Élémentaires de Feu : Cet objet ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour. Il nécessite 1 tour pour l'utiliser. Il invoque un élémentaire de feu et permet à l'utilisateur de le contrôler, selon les règles normales de contrôle d'élémentaire.

Broche de Protection : Ceci absorbe automatiquement tout envoûtement (qu'il provienne d'un sort, d'un parchemin ou d'un autre objet). Elle absorbera également une *destruction de la vie* (*rappel à la vie* inversé). La broche fonctionnera 2-12 fois avant de perdre ses pouvoirs.

Cape Éclipsante : Cet objet provoque des distorsions des rayons lumineux. Ainsi l'utilisateur apparaît à 1,50 mètres de sa position réelle. La cape donne un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts, bâtons/ bâtonnets et baguettes ainsi que contre la pétrification. Les attaques physiques contre l'utilisateur sont pénalisées d'un –2 aux jets pour toucher et, pour la plupart, les projectiles normaux rateront automatiquement leur but.

Cape Elfique : Le porteur de cette cape est presque invisible (lancer 1d6 ; visible uniquement sur un 1). Le porteur devient visible lorsqu'il attaque ou lance un sort et ne peut pas redevenir invisible pendant un tour complet.

Carillon du Temps : Cette simple tige en métal mesure 7,5cm de long et est fait d'un métal argenté.
Sur commande, il garde une trace du temps, sonnant toutes les heures. Le carillon peut être entendu sur 18m en intérieur (indépendamment des murs intermédiaires, de la roche, etc.).
Si atténué par un sort de *silence sur 4.5m*, le carillon dissipe le *silence* mais sa portée est atténuée à 9m pour ce tour.
Une seconde commande fait que le carillon change de couleur. Il devient doré à une extrémité, la couleur s'étendant lentement à l'autre bout en une heure temps.
Un troisième mot de commande fait que le carillon arrête de sonner ou de

changer de couleur mais pas avant qu'un tour ne se soit écoulé après la commande.

Ceinture de Force de Géant : Cet objet donne le porteur les mêmes chances de toucher qu'un géant des collines. Le porteur inflige des dégâts doubles avec tout arme utilisée.

Clou de Direction : Cet objet semble identique à un clou de menuiserie ordinaire. Si son mot de commande est connu, l'utilisateur peut le faire pointer vers tout objet non magique nommé (porte, escalier, pièce d'or, etc.). Le clou se transforme alors en un os de doigt et pointe vers l'objet le plus proche de ce genre pendant 1 tour, avant de revenir à la forme de clou. Il n'y a pas de limite à la portée de détection du clou mais il ne peut pas détecter les créatures vivantes ou mortes-vivantes, ni ne peut détecter aucun objet ou effet de sort magiques. Le clou de pointage fonctionne une fois par jour.

Clou Magique : Cet objet semble identique à un clou de fer commun de la menuiserie médiévale, de 2 à 10cm de long et très grossièrement fini. On peut facilement ne pas y prêter attention s'il est trouvé avec d'autres à moins qu'un sort de *détection de la magie* ne soit utilisé. S'il est confondu avec un *clou de direction* et qu'on essaie de le faire fonctionner, le clou disparaît.Si l'utilisateur essaie ensuite d'éviter l'attention d'un ennemi (par la dissimulation, l'invisibilité, etc.), le clou réapparaît comme un grand clou brillant, pointant vers le personnage pour 1d6 rounds. Le clou magique réapparait lors de chaque tentative similaire par la suite (25 % de probabilité à chaque fois) mais un *désenvoutement* le fait disparaître à jamais.

Corde d'Escalade : Cette corde de 15 mètres de long, fine et solide se déroule dans n'importe quelle direction sur ordre du propriétaire. Elle peut se fixer sur n'importe quelle surface saillante et supporte jusqu'à 10.000 en de poids.

Encensoir de Contrôle d'Élémentaire d'Air : Cet objet ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour. Il nécessite 1 tour pour l'utiliser. Il invoque un élémentaire d'air et permet à l'utilisateur de le contrôler, selon les règles normales de contrôle d'élémentaire.

Gantelets de Force d'Ogre : Ces gantelets octroient au porteur un score de Force de 18 et les bonus associés. Si le porteur n'utilise pas d'arme, il peut frapper avec son poing à chaque round, gagnant un +3 aux jets pour toucher, pour 1d4 points de dégâts.

Heaume de Changement de Moralité: Cet objet ressemble à un casque de qualité supérieure. Quand il est sur la tête, il change immédiatement l'alignement du porteur (le MD doit déterminer le nouvel alignement au hasard).
Cet objet ne peut être enlevé qu'en utilisant un sort de *désenvoutement* mais le porteur résistera à la demande de retrait. Une fois qu'il est supprimé, cependant, l'alignement d'origine du porteur reviendra. En option, le MD peut autoriser le personnage à enlever le heaume en accomplissant une tâche ou une aventure spéciale.

Heaume de Lecture de la Magie et des Langues : Le porteur est capable de lire toute écriture, quelle que soit la langue ou les propriétés magiques. Cela ne permet pas aux joueurs d'utiliser des parchemins de sorts à moins qu'ils ne puissent le faire de base. Ce heaume est cependant fragile et est détruit si le porteur est tué. Tout coup sur le porteur a 10% de probabilité de détruire le heaume.

Heaume de Télépathie :
Cet objet ressemble à un casque de qualité supérieure. Le porteur de ce casque peut communiquer par simple pensée avec toute cible dans un rayon de 27m. La cible recevant les messages télépathiques comprend mais peut refuser de répondre. Le porteur peut également lire les pensées d'une cible dans la portée. Pour se faire, le porteur doit se concentrer et ne peut ni se déplacer, ni lancer de sorts. Si la cible rate un jet de sauvegarde contre les sorts, le porteur pourra lire ses pensées.

Heaume de Téléportation : Utilisable par les Magiciens uniquement, ce heaume permet au porteur de se téléporter (comme le sort du même nom, avec les mêmes risques) lui-même ou tenter de téléporter une autre créature ou objet. Une cible non consentante peut faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter l'effet. Après une utilisation, le heaume ne fonctionne plus. Si un sort de *téléportation* est alors lancé dessus, l'utilisateur peut se téléporter aussi souvent qu'il le souhaite jusqu'à une fois par round, sans utiliser de charges. Cependant, si jamais le heaume est utilisé pour téléporter un autre objet ou créature, il redevient inutile et nécessite un autre sort de *téléportation* pour le réactiver.

Lanterne Éternelle : Cet objet est identique à une lanterne d'aventurier normale. Elle est faite de métal, possède un compartiment inférieur pour l'huile, une poignée et des volets autour du corps pour protéger la flamme du vent. Emplie d'huile et allumée, comme une lanterne normale, elle brûlera et diffusera de la lumière sans rien consommer. Si jamais on l'immerge dans l'eau, elle perd toutes ses propriétés magiques.

Lanterne d'Ouragan : Cet objet ressemble et fonctionne comme une *lanterne éternelle* mais uniquement après que sa tempête a été déchaînée, comme décrit ci-dessous. Lorsqu'on la trouve, la lanterne est toujours fermée. Une fois les volets ouverts, des rafales de vent violentes s'échappent de la lanterne, entourant celui qui la tient (lequel ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde) et toutes les autres créatures se trouvant dans un rayon de 9 m. Cet « ouragan » dure pendant 3 rounds et chaque victime doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts. Un échec signifie que tous les objets transportés (à l'exception des vêtements et des armures, mais y compris les chapeaux, gants, trésors, etc.) sont emportés et dispersés à18 m à la ronde. Un jet de sauvegarde réussi indique que la victime s'est jetée à terre à temps, maintenant fermement toutes ses possessions. La lanterne d'ouragans peut par la suite être utilisée comme une *lanterne éternelle* pour le reste de la journée. Elle reforme son ouragan toutes les 24 heures. Celui-ci doit à nouveau être libéré avant que la lampe ne puisse être d'une quelconque utilité.

Médaillon d'ESP, 9m de Portée : Ce médaillon est enfilé sur une chaîne et porté autour du cou. Si le porteur se concentre pendant 1 round, il peut lire les pensées de n'importe quelle créature sur un rayon de 9m. Le porteur peut se déplacer normalement mais ne peut pas combattre ou lancer de sorts tout en se concentrant. Le MD doit lancer 1d6 chaque fois que cet objet est utilisé et il ne fonctionne pas correctement sur un résultat de 1. Sur un résultat de 1, le médaillon

diffuse les pensées de l'utilisateur à tous sur un rayon de 9m ! Le MD peut autoriser un jet de sauvegarde contre les sorts pour empêcher le médaillon de lire les pensées d'une créature.

Médaillon d'ESP, 27m de Portée : Cet objet est identique au *médaillon d'ESP, 9m* de portée, à l'exception d'une portée plus grande.

Miroir Piégeur : Cet objet unique permet de piéger indéfiniment un personnage de taille humaine ou moindre. La cible regardant le miroir doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts afin de ne pas y être attirée (avec son équipement). Celui-ci contient jusqu'à 20 créatures et quand il est plein, personne ne peut plus être pris au piège. Les victimes du miroir n'ont pas besoin de nourriture ni d'air, mais elles sont totalement incapables de faire quoi que ce soit. Il est possible de converser avec les captifs du miroir (s'ils parlent la même langue). Si le miroir est brisé, toutes les créatures emprisonnées sont alors libérées en même temps.

Muselière d'Entraînement : Fait de lanières de cuir et de boucles métalliques, cet objet peut être attaché autour de la gueule de tout animal ou monstre attaquant par morsure.
Il s'agrandit ou diminue magiquement pour s'adapter au museau de la créature, laquelle pourra respirer mais sera incapable de mordre ou de parler tant qu'elle portera la muselière.
Celle-ci se verrouille à l'aide d'un mot de commande (considérer qu'il s'agit d'un *verrou magique* d'un lanceur de sort de niveau 15). Un autre la débloquera et la fera tomber. Il est possible de commander la muselière aussi souvent qu'on le désire.

Œuf Fantastique : Cet objet étrange a la taille d'un œuf de poule mais peut être de n'importe quelle couleur. L'œuf se casse s'il tombe ou s'il est lancé (jusqu'à 18m). Au round suivant, une créature en sort et atteint sa taille normale. Elle obéira au mieux de ses capacités à celui qui a brisé l'œuf. (Noter que la créature doit être capable d'entendre les commandes de l'utilisateur.) La créature disparaît après une heure d'existence ou lorsqu'elle est tuée. On ne peut pas savoir quelle créature est présente dans l'œuf avant de le briser. Le MD peut ajouter d'autres créatures, s'il le souhaite. Pour déterminer le type de créature, lancer 1dl2.

1d12	Créature
1	Babouin des rochers
2	Chauve-souris géante
3	Ours noir
4	Ours grizzli
5	Sanglier
6	Puma
7	Panthère
8	Furet géant
9	Gecko
10	Lézard draco
11	Serpent coureur
12	Loup normal

Onguent Magique : Cet onguent crémeux blanc se trouve dans une petite boîte en bois avec un bâtonnet de coton. Si tout l'onguent trouvé est frotté sur n'importe quelle partie de la peau d'une cible, un effet magique se produit.
Tous les onguents ont le même aspect, odeur et goût. Pour déterminer le type trouvé, lancer 1d6 et consulter ce qui suit. Le MD peut ajouter d'autres onguents comme voulu.
1. Bénédiction : Cet onguent donne au destinataire un bonus de -2 à la classe d'armure et un bonus de +2 à tous jets de sauvegarde pendant 1 tour.
2. Guérison : Cet onguent guérit 2d6 + 2 points de dégâts.
3. Poison : Cet onguent semble être un onguent de bénédiction mais c'est un poison et la cible doit faire un jet de sauvegarde contre le poison, avec une pénalité de -2 au jet, ou mourir.
4. Cicatrices : Cet onguent semble être un onguent de guérison mais à la place, il inflige 2d6 points de graves brûlures, qui ne peuvent être réparées que par un onguent apaisant, un sort de *guérison total*, ou un *souhait*.
5. Apaisant : Cet onguent guérit la cible de toutes brûlures, quelle qu'en soit la quantité et qu'elles soient d'origine magiques ou normales.
6. Bronzage : Cet onguent provoque une coloration vive de toute la peau (déterminée aléatoirement rouge, jaune, orange, bleu, vert ou marron). L'effet ne peut pas être enlevé mais s'estompe progressivement en 1d4 mois.

Plume Enchantée : C'est une grande plume qui peut être plongée dans l'encre et utilisée pour écrire. Utilisable uniquement par les lanceurs de sorts, on peut ordonner à la plume de copier n'importe quel sort sur un parchemin. Elle copie un seul sort par semaine au plus. Le parchemin original doit être brûlé, et les cendres mélangées à de l'encre rare (d'un coût de 1.000 po). La plume est ensuite placée sur un parchemin vierge avec un encrier contenant l'encre préparée. Sur commande, la plume commence à écrire, créant deux sorts identiques sur le parchemin au lieu d'un seul. Si le parchemin brûlé contient deux sorts ou plus, un seul sort sera copié, soit le sort de niveau le plus bas ou (s'il y en a plusieurs plus d'un niveau identique) aléatoirement. La plume ne copie pas les parchemins de protection ou toute autre écriture à l'exception des parchemins de sorts. Malheureusement, il y a 25% de chance par utilisation que la plume se vide soudainement de son encre, gâchant tout le parchemin sur lequel elle écrit. La tache ainsi faite ne peut pas être retirée du parchemin sauf avec un *souhait*.

Pierre de Contrôle des Élémentaires de Terre : L'objet ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour. La pierre fait seulement 15cm de diamètre et il faut 1 tour pour l'utiliser. La pierre invoque un élémentaire de terre et permet l'utilisateur de le contrôler, sous réserve des conditions normales des règles de contrôle des élémentaires.

Roue Carrée : Cette « roue » bizarre, de la taille d'une roue de chariot normale, est inutile sur les routes et autre terrain plat car elle est parfaitement carrée. Cependant, lorsqu'elle est montée correctement sur un chariot, elle permet comme par magie de se déplacer à travers la montagne et un terrain désertique où il n'y a pas de route. Un chariot avec une roue carrée peut être tiré par deux chevaux et peut se déplacer à 6m/tour, avec deux roues, 9m/tour ; à trois, 12m/tour, et avec quatre, la vitesse normale de 18m/tour est possible.

Roue de la Fortune : Cet étrange objet de 3m diamètre, est monté sur pied ou sur un mur, et peut être facilement tournée. Elle est ornée de motifs noirs et blancs dans les cales, tous se croisant en son centre où une flèche verte est montée. Près du bord, chaque cale noire est ornée d'un crâne blanc et chaque blanche d'un cœur rouge. Si la roue est tournée, elle s'immobilise après 3 rounds, et la flèche pointant l'une des cales. Cependant, une créature charmée ne peut pas tourner la roue et chaque utilisateur ne peut la faire tourner qu'une fois par jour. Alors, un effet magique se produit, déterminé par le résultat de la rotation. La roue ne peut pas être affectée par la magie, ni être endommagée. Un *souhait* utilisé

pour affecter la roue la fera disparaître, quel qu'il soit. La roue ne peut pas être déplacée sauf par une créature de niveau 26 ou plus (ou dés de vie). La roue pèse 20.000 en. Pour chaque cale blanche ou noire qui apparaît, lancer 1d6 et consulter ce qui suit.

1d6	Cale Blanche
1	1.000 po
2	10 Grenats
3	1 Broche
4	1 Objet Magique Divers
5	Une caractéristique augmente de 1 point (maximum 18)
6	La Caractéristique Principale ou la Constitution augmente de 1 point (maximum 18)

1d6	Cale Noire
1	Une caractéristique baisse de 1 point (minimum 3)
2	La Caractéristique Principale baisse de 1 point
3	La Constitution baisse de 1 point
4	Un objet magique de moindre valeur porté se désintègre
5	Tous les objets non magiques, sauf vêtements se désintègrent.
6	Mort (pas de jet de sauvegarde)

Le MD peut sélectionner ou déterminer au hasard les résultats de la rotation. Si vous le souhaitez, les cales peuvent être numérotées de 1 à 20, 1 à 100 et un tableau peut être fait avec des résultats plus variés.

Roue Flottante : Cet objet a l'apparence d'une roue de chariot normale mais permet à tout chariot sur lequel elle est montée de flotter sur l'eau. Une roue flottante permet à un chariot d'être dirigé sur une rivière ou un fleuve, en transportant jusqu'à un poids de 10.000 en sans couler. Chaque roue flottante supplémentaire permet 5.000 en de poids en plus, qui s'ajoute au maximum normal de 25.000 en du chariot.
Les voyages dans les marais sont également possibles mais à un rythme très lent, à moins que certains animaux de trait de type aquatique ne soient disponibles.
Une roue flottante maudite, en atteignant le centre d'une rivière ou d'un fleuve, se coince à cet endroit et ne peut plus être déplacée jusqu'à ce qu'un sort de *désenvoutement* soit appliqué par un lanceur de sorts de niveau 15 ou supérieur.
Cela permet de continuer à progresser mais la malédiction reviendra à la prochaine utilisation jusqu'à ce que la roue soit détruite.

Sac de Contenance : Ce sac ressemble à un petit sac normal mais tout ce qui y est placé disparait de la vue. N'importe qui peut atteindre et trouver le contenu en le touchant.
En fait, le sac peut contenir des trésors jusqu'à 10.000 en de poids mais ne pèse que 600 en lorsqu'il est plein. Un objet mis à l'intérieur du sac ne doit pas dépasser 3 x 1.5 x 1m. Un objet plus grand ne rentre pas à l'intérieur.



Sac Dévoreur : Cet objet ressemble à un petit sac normal mais tout ce qui y est placé disparaît. N'importe qui peut atteindre et trouver le contenu en le touchant, s'il est toujours là !
Si le contenu n'est pas retiré avant 1d6+1 (7-12) tours, il est perdu à jamais. Le sac n'affecte pas les créatures vivantes à moins que l'ensemble de la créature ne soit fourrée à l'intérieur du sac. C'est infaisable sauf avec de très petites créatures.

Talisman de Voyage Élémentaire :
Il y a cinq sortes de talismans. Lancer 1d10 pour déterminer l'objet exact trouvé.

1-2	Talisman inférieur d'Air
3-4	Talisman inférieur de Terre
5-6	Talisman inférieur de Feu
7-8	Talisman inférieur d'Eau
9-10	Talisman supérieur (tous)

Talisman Inférieur : Cet objet est une amulette ronde que l'on peut trouver sur une chaîne et qui correspondant à chacun des quatre éléments. Il est gravé d'un triangle au centre et d'un symbole au-dessus (l'un des dix symboles de rangs élémentaires).
Sur le Plan Primaire, l'utilisateur peut appuyer sur le symbole central tout en lançant un sort d'*invocation d'élémentaire*. Le talisman inverse l'effet en envoyant le porteur dans le plan élémentaire.
En portant le talisman, l'utilisateur peut respirer la matière élémentaire comme si c'était de l'air pur et propre et il gagne en vision (normalement 36-360m, selon les conditions).

Talisman Supérieur : Cet objet est similaire à un *talisman inférieur*, mais s'applique à tous les Plans Élémentaires.
Il est gravé des quatre symboles triangulaires des plans, se rencontrant en son centre. Les dix symboles de tous les rangs élémentaires sont inscrits sur le pourtour. Si les bons mots de commande sont connus, le porteur peut aussi forcer un élémentaire à obéir à ses ordres. Cela consomme une charge.
Le talisman peut consommer jusqu'à dix charges par voyage dans un plan élémentaire.

Tambours de Panique : Ces grands tambours n'ont aucun effet sur les créatures à moins de 3m. Cependant, toute créature, dans un rayon 3m à 72m de distance, doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou fuir l'utilisateur pendant 3 tours complets. Si les règles de Moral sont utilisées, chaque créature doit faire un test de Moral à la place, avec un malus de + 2.

Tapis Volant : Cet objet transporte une personne à 90m par tour, deux à 72m, ou trois à 54m par tour. Il ne transporte pas plus de trois passagers et leur équipement. S'il le veut le MD peut considérer que le tapis transporte un encombrement de 6.000 en mais le poids des passagers devra être pris en compte.

Trompe de Destruction : Cette corne crée un cône de son, de 30m de long et 6m de large à l'extrémité, lorsqu'on souffle dedans.
Toute créature dans cette zone subit 2d6 points de dégâts et doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être assourdie pendant un tour. Les structures et les navires subissent 1d8 points de dégâts. La corne ne peut être soufflée qu'une fois par tour.





Les Armures et Boucliers

Pour utiliser la *Table Secondaire des Objets Magiques : 6. Armures et Boucliers*, lancer tout d'abord 1d100 pour déterminer la taille de l'armure et consulter la colonne adéquate.
Puis lancer de nouveau 1d100 pour déterminer le type d'armure (cuir, écailles, plaque, etc.).
Si un résultat indique un type d'armure non utilisé dans une campagne, relancer pour un nouveau résultat.
À l'aide de la colonne appropriée pour le type d'armure (ou bouclier) identifiée sur *la Table Secondaire des Modificateurs de Classe d'armure*, vérifier le modificateur de CA et *soustraire* le bonus à la CA de base de ce type d'armure.
Par exemple, une armure d'écaille +2 donne une CA de 4 car :
CA de base 6 – 2 = 4

Vérifier ensuite la possibilité des pouvoirs spéciaux sur la même table secondaire.
Si le pourcentage indiqué ou moins pour le pouvoir spécial est obtenu avec 1d100, consulter la *Table Secondaire des Pouvoirs Spéciaux*. (Les pouvoirs spéciaux sont décrits ci-dessous.)

Garder à l'esprit que si un bouclier est utilisé, sa CA est ajoutée à celle de l'armure du personnage.
Par exemple, un Guerrier qui a trouvé une *armure en maille +4* et l'a échangée contre son armure d'écaille normale (CA 6) aurait maintenant une CA de 2.
S'il a également trouvé un bouclier magique +2 et a choisi de l'utiliser, sa classe d'armure serait de -1 (CA 2 + -2 + -1 = -1).
Les différents types d'armure ont été décrits au Chapitre 4. Les versions magiques ont les mêmes restrictions pour les classes de personnages.
Noter que les armures et les boucliers faits pour les Humains, les Nains et les Elfes sont considérés de taille « normale », tandis que l'équipement des Petites-Gens est compté comme petit et celui des géants comme géant.
Par exemple, un bouclier Petites-Gens n'offre aucune protection à un personnage de taille normale, mais un bouclier de taille normale peut être utilisé par n'importe qui, notamment les Petites-Gens.
De plus, un bouclier de taille géante est considéré comme le double de la normale pour un bonus de + 2 à classe d'armure.

Armures et Boucliers Maudits

Les armures et les boucliers peuvent être maudits. Le MD doit lancer ld8 quand l'un ou l'autre se trouve dans un trésor. Un résultat de 1 indique que l'objet est maudit.
Une armure *maudite*, lorsqu'elle est portée pour la première fois, semble être tout à fait standard. Cependant, quand le personnage combat, l'armure le rend plus facile à toucher avec un malus à la CA au lieu du bonus escompté. Une fois sa vraie nature révélée, son porteur ne pourra pas l'enlever et quelqu'un devra lancer un sort de *désenvoutement* pour que le personnage puisse enlever l'armure. Sinon, un Clerc de niveau 36 peut lancer un *désenvoutement* pour totalement supprimer la malédiction et que le porteur puisse alors profiter de son armure magique avec les avantages appropriés.

Descriptions des Pouvoirs Spéciaux

Les armures et les boucliers peuvent avoir des pouvoirs spéciaux utilisables une fois par jour au maximum, sauf si indiqué autrement. Si l'armure et le bouclier portés ont à la fois des pouvoirs spéciaux, un seul effet peut être produit par round au choix de l'utilisateur sauf indication contraire dans la description. Noter que ces armures et boucliers qui ont des pouvoirs spéciaux sont utilisables par n'importe quelle classe qui peut les porter.
Les pouvoirs énumérés dans la section Pouvoirs Spéciaux de la *Table Secondaire des Objets Magiques : 6. Armures et Boucliers*) sont décrits ci-dessous.

Absorption : Si le porteur est touché par un coup qui entraînerait un drain d'énergie, l'armure ou le bouclier absorbe l'effet de drain et il ne subit que les dégâts normaux. Chaque drain d'énergie entraîne la perte d'un modificateur de bonus à la CA de l'armure ou du bouclier. Lorsque le bonus est réduit à zéro, l'objet tombe en poussière. Par exemple, un bouclier +3 qui a absorbé deux drains d'énergie est seulement un bouclier + 1 maintenant. S'il en absorbe encore une autre, son bonus se réduit à zéro et il se désintègre. Ce pouvoir spécial n'est pas sous contrôle du porteur et il ne peut pas choisir de ne pas absorber le



drain d'énergie pour laisser l'objet intact. La limite normale d'une utilisation par jour ne s'applique pas à ce pouvoir.

Charme : Lorsque le porteur est touché par un adversaire, l'adversaire doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être charmé par le pouvoir de l'armure ou du bouclier (identique à *charme-personne* ou *charme-monstre*). S'il attaque avec une arme de mêlée, l'adversaire gagne un bonus de +4 au jet de sauvegarde. Une seule cible peut être charmée chaque jour mais n'importe quel nombre de jets de sauvegarde peut être effectué avant que le *charme* ne soit couronné de succès.

Désenvoutement : Cet objet ne peut pas être maudit lorsqu'il est trouvé. Sur commande, l'objet crée un effet du sort de *désenvoutement* sur l'utilisateur uniquement comme s'il s'agissait d'un lanceur de sorts de niveau 36 (supprimant automatiquement d'une malédiction).
Remarque : Cet objet fonctionne trois fois au total, à raison d'une fois par jour au maximum. Après les trois charges utilisées, la capacité spéciale disparait et ne peut être rechargée. Toutefois, l'objet reste magique quels que soient les charges dépensées.

Drain d'énergie : L'armure ou le bouclier peut se « charger » sur commande (comme décrit pour le pouvoir spécial de l'électricité) mais au lieu d'infliger des dégâts, il cause la perte de l'un des niveaux de l'adversaire ou des dés de vie (comme s'il s'agissait d'un *nécrophage*). L'attaquant doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour que le drain d'énergie ne se produise pas. L'objet peut drainer un niveau ou DV par jour mais n'importe quel nombre de jets de sauvegarde peut être effectué avant que cela ne se produise.

Électricité : L'armure ou le bouclier peut, sur ordre de l'utilisateur, se charger de force magique électrique. Si l'utilisateur est touché alors qu'il est « chargé », l'attaquant subit 6d6 points de dégâts électriques. L'attaquant doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne subir que la moitié des dégâts. Si une arme est utilisée pour l'attaque, il bénéficie d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde. L'armure ou le bouclier peut être chargé ou neutralisé aussi souvent que désiré en utilisant le mot de commande mais il ne peut que causer des dégâts (« décharge ») qu'une fois par jour.

Éthéralité : L'utilisateur peut devenir éthéré sur commande et le rester aussi longtemps que désiré. L'utilisateur retourne sur le Plan Primaire lorsqu'un deuxième mot de commande est prononcé. Chaque mot de commande peut être utilisé une fois par jour.

Forme gazeuse : Cette armure ou ce bouclier précieux permet à l'utilisateur et à tout son équipement transporté de se transformer en un nuage de gaz, avec un effet proche de la *potion de forme gazeuse*. L'utilisateur peut rester sous forme gazeuse pendant 6 tours et revenir à sa forme normale par simple concentration.

Invisibilité : Sur commande, l'armure ou bouclier rend l'utilisateur invisible, comme si le sort magique de 2ème niveau avait été lancé. De plus, l'armure ou le bouclier peut lui-même devenir invisible trois fois par jour, sur commande de l'utilisateur.

Rapidité : Sur commande, l'armure ou le bouclier crée un effet de sort de *hâte* sur l'utilisateur, qui autorise un mouvement et un nombre d'attaques doublés (comme le sort magique de niveau 3). La *hâte* ne dure qu'un tour et n'est utilisable qu'une seule fois par jour.

Réflexion : Si un sort de *lumière* ou de *lumière éternelle* est lancé sur l'utilisateur, l'armure ou le bouclier le renvoie automatiquement au lanceur de sorts, qui doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être aveuglé (comme indiqué dans les descriptions des sorts respectifs). L'objet reflète jusqu'à trois sorts par jour. De plus, lorsque l'utilisateur est en mêlée contre une créature avec une attaque de regard, les probabilités de réflexion du regard sont les mêmes que si un miroir était dressé mais sans le malus de -2 aux jets d'attaque de l'utilisateur (qui représente la difficulté de maintenir le miroir et de tenter d'attaquer en même temps).

Soin : L'objet guérit la moitié des dégâts subis par l'utilisateur, quel qu'en soit le montant, une fois par jour. Seul l'utilisateur est soigné, pas une autre créature. Aucun effet sur le poison, la maladie ou tout autre dégâts, uniquement sur les blessures.

Vol : Sur commande, l'armure ou le bouclier crée un effet de sort de *vol* sur l'utilisateur, qui dure pendant 12 tours. L'utilisateur peut alors voyager dans les airs jusqu'à 108m par tour par simple concentration (comme selon le sort magique de niveau 3).

Les Armes à Projectiles et Projectiles

Une **arme à projectiles** est une arme (arc, fronde, etc.) qui lance des munitions, et un projectile est la munition (flèche, pierre, etc.).
Les restrictions habituelles à l'utilisation des armes s'appliquent également à celles magiques.
En conséquence, un Magicien ne peut utiliser ni fronde normale, ni magique.
Toutes les armes à projectiles magiques ont des « + » qui sont à la fois des bonus supplémentaires aux jets pour toucher et à ceux de dégâts.
Les projectiles magiques (comme une *flèche + 2*) ont des « + » qui sont à la fois des bonus supplémentaires aux jets pour toucher et à ceux de dégâts.
Comme indiqué dans le paragraphe sur la *Table Secondaires des Armes Magiques*, il existe deux méthodes pour générer des armes au hasard.
La première, recommandée pour les niveaux de personnages 1 à 10, est une table unique. Si le MD place une arme à projectiles ou un projectile dans un trésor, il peut simplement lancer 1d100 sur la *Table de Génération d'Armes Magiques*, trouver le résultat dans la colonne appropriée et placer l'objet dans le trésor.
Pour les personnages qui sont au-dessus du niveau 10, le MD peut utiliser la même table ou alors il peut utiliser la méthode plus complexe de génération aléatoire de trésors en suivant les étapes du processus de génération aléatoire d'armes à projectiles et de projectiles.
Garder à l'esprit que si le projectile et l'arme ont tous les deux des bonus, le total de leurs bonus et les effets s'appliquent dans tous les cas. Par exemple, une *arbalète +2* tirant un *carreau +3* a un bonus de + 5 à l'attaque et aux dégâts. De même, des flèches normales tirées par un *arc long +1* peuvent blesser les gargouilles (qui ne sont endommagés que par la magie).
Un projectile magique devient normalement non-magique après une seule utilisation, qu'il touche sa cible ou non. Cependant, si le projectile a un

talent, un coup manqué ne détruit pas sa magie à moins que ce ne soit indiqué autrement dans la description du talent. Habituellement, si le projectile est récupéré après un tir raté, il peut être réutilisé avec son bonus magique intact.

Étapes de Génération Aléatoire d'Armes à Projectiles et de Projectiles

1. Lancer 1d100 sur la *Table Secondaires des Objets Magiques : 7. Armes à Projectiles et Projectiles* pour déterminer l'objet. Noter la Classe d'Arme. Les armes à projectiles sont de classe D, tandis que les projectiles de classe A. Les classes d'arme seront détaillées sous « Épées », ci-dessous.
2. La *Table Secondaire des Objets Magiques : 7. Armes à Projectiles et Projectiles* se divise encore en deux tables secondaires : Armes à Projectiles et Projectiles. Une fois le type spécifique d'objet magique déterminé, consulter la table secondaire adéquate et suivre :

• Pour les **armes à projectiles**, lancer 1d100 pour déterminer le bonus magique. Puis lancer 1d4 et ajouter le résultat au bonus magique. Ce total indique le multiplicateur de portée. Si un bonus est indiqué, multiplier les portées courte, moyenne et longue par le multiplicateur de portée. Les résultats sont les véritables portées de l'arme magique. Enfin, lancer les dés contre le pourcentage indiqué de probabilité d'un modificateur d'arme additionnel. (La probabilité indiquée est celle qui correspond au bonus magique lancé pour la première fois sur cette table secondaire.) Si le jet est réussi, consulter ensuite la *Table des Modificateurs Additionnels d'Armes* et appliquer les résultats. (Les modificateurs additionnels incluent des bonus contre un adversaire spécifique et des talents d'arme.)

• Pour les **projectiles**, lancer 1d100 pour déterminer le bonus magique. Lancer ensuite le dé indiqué pour le nombre de projectiles trouvés. Enfin, lancer les dés contre le pourcentage indiqué pour un éventuel Talent de projectile. Si le jet est réussi, lancer alors 1d100 sur la *Table Secondaire des Talents des Projectiles* (faisant partie de la *Table Secondaire des Objets Magiques : 7. Armes à projectiles et Projectiles*) pour déterminer le Talent spécifique du projectile.

Descriptions des Talents de Projectiles

Les talents listés dans la rubrique de la *Table des Talents des Projectiles* (dans la *Table Secondaire des Objets Magiques : 7. Armes à Projectiles et Projectiles*) sont décrits dans les paragraphes suivants.

Charme : La cible touchée doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être charmée par l'utilisateur (comme le sort *charme-personne* ou *charme-monstre*).

Chercheur : Ce talent ne fonctionne que lorsque le projectile est tiré sur un objet et n'est pas utilisable contre les créatures. Il touche automatiquement n'importe quel un objet ciblé à portée aussi longtemps que sa trajectoire est claire. Il peut être utilisé comme le *projectile de désarmement* ou pour rompre une corde, percer un sac, appuyer sur un bouton, déclencher un piège, etc. Il manque automatiquement tout créature sur laquelle il est tiré.

Désarmement : Ce talent ne fonctionne que si la cible touchée tient une arme ou un autre objet. La cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou lâcher l'objet.
Un objet lâché peut normalement être récupéré en 1 round (sauf s'il tombe dans une fosse ou gouffre, si quelqu'un d'autre l'attrape, etc.).

Dissipation : Lorsqu'un projectile doté de ce talent touche, il crée un effet de *dissipation de la magie* centré sur le point d'impact (un cube de 6m) comme s'il était lancé par un lanceur de sorts de niveau 15.

Escalade : Ce talent ne fonctionne que si le projectile est tiré sur un objet. Le projectile se fixe en toute sécurité à tout objet touché et crée ensuite une corde magique de 15m entre les deux points. La corde supporte n'importe quel poids et disparaît 1 tour plus tard ou sur commande de l'utilisateur. Le projectile ne peut pas être déplacé après avoir touché et il disparaît en même temps que la corde.

Étourdissement : La cible touchée par un projectile avec ce le talent doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être étourdi pendant 1d6 rounds.

Hurleur : L'effet de ce talent se produit lorsque le projectile est tiré, même s'il manque la cible. Durant sa trajectoire dans l'air, le projectile émet un hurlement, imposant à toute créature à moins de 9m un test de Moral. Si le test échoue, les cibles reculent de peur pendant 1d8 rounds.

Intermittence : Le projectile avec ce talent ne touche aucune cible amie de l'utilisateur, « scintillant » entre la réalité jusqu'à ce qu'il atteigne un ennemi. Si la trajectoire vers l'ennemi est bloquée par des amis, le malus ne s'applique plus au jet d'attaque.

Lumière : Ce talent peut créer un effet de sort de *lumière* (9m de diamètre), sur commande ou lorsqu'il touche une cible. Si une créature est touchée, elle doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être aveuglée par la lumière (comme si le sort avait été jeté à ses yeux). Le projectile se désintègre lorsque la lumière est créée.

Morsure : Lorsque le projectile touche, le talent le transforme en un « serpent venimeux ». En plus des dégâts, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir (ou, au choix du MD, prendre des dégâts supplémentaires. Les montants recommandés sont 2d6, 2d10 ou 2d20).

Parlant : Un projectile avec ce talent manque inexorablement sa cible. Il est utilisé uniquement à des fins de communication. L'utilisateur peut donner au projectile tout message de 20 mots ou moins, puis tirer, en indiquant un endroit à moins de 16 km. Le projectile atterri automatiquement au sol dans la zone ciblée et répète le message à haute voix deux fois.

Pénétration : Un projectile avec ce talent n'est pas ralenti par les sous-bois, les toiles (normales ou magiques), ou d'autres formes de couverture. La classe d'armure de la cible n'est pas modifiée par une quelconque couverture.

Rechargement : Ce talent ne donne aucun effet spécial à un projectile lorsqu'il est tiré. Cependant, s'il est dans un contenant avec d'autres projectiles du même type (c'est-à-dire une *flèche de rechargement* dans le carquois avec des flèches normales ou une *pierre de rechargement de fronde* dans un sac avec des pierres de fronde normales), il créer magiquement 1d20 projectiles supplémentaires normaux chaque jour.

Sanglant : Lorsqu'un projectile avec ce talent touche une créature ciblée, il inflige les dégâts normaux. De plus, il provoque la perte de 1 point de vie par round par la suite jusqu'à l'application d'une guérison magique (une potion, un sort de guérison, etc.).
Toutefois, aucune créature mort-vivant ou construction (golem, statue vivante, etc.) n'est affectée par ce talent, et elle ne subit que les dégâts initiaux.

Soin : Un projectile avec ce talent est évidemment émoussé et marqué d'un symbole sacré. Quand il touche une créature vivante, il n'inflige aucun dégât. Au contraire, il soigne 2d6 points de dégâts plus 2 points supplémentaires par bonus magique du projectile. Par exemple, si un 5 est obtenu aux dés pour une *flèche de guérison + 2*, le total des points de dégâts soignés est de 7.

Submersion : Lorsqu'il est tiré sur une embarcation, un projectile avec ce talent inflige 1d10 + 10 (11-20) points de dégâts de coque quand il touche. (La classe d'armure du navire est utilisée, comme si le tir est une attaque à l'éperon ou à la catapulte.)

Téléportation : Une cible touchée par un projectile avec ce talent doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (avec un bonus de + 2) ou être *téléportée* en un point 1d10 x 16 km plus loin, dans une direction déterminée au hasard. Contrairement à l'effet du sort magique, la cible ne peut pas arriver en hauteur ou dans un objet solide.

Transportation : Une cible touchée par un projectile avec ce talent doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être envoyée à un endroit situé jusqu'à 108 mètres, déterminé par l'utilisateur du projectile.
L'effet est identique au sort de *porte dimensionnelle*, et ne peut pas faire apparaître la cible dans un objet solide.

Tueur : Si le jet de dé pour un projectile indique ce talent, consulter la *Table Secondaire des Adversaires* sur la *Table des Modificateurs d'Armes Additionnels* et lancer 1d100. Le résultat indique l'adversaire particulier de ce projectile.
Lorsque ce type d'adversaire est touché par ce projectile, il doit réussir un jet de sauvegarde contre rayon mortel ou mourir.

Volant : Un projectile doté de ce talent peut être tiré à des distances cinq fois supérieures à la normale. Si l'arme à projectiles tirant ce projectile est aussi magique et a un multiplicateur de portée supplémentaire, l'effet est cumulatif. Multiplier alors les portées maximales par cinq. Si l'arme à projectiles n'est pas magique, utiliser les portées maximales suivantes.

Arc court	72/144/216
Arc long	108/216/324
Arbalète légère	90/180/270
Arbalète lourde	122/244/366
Fronde	61/122/244

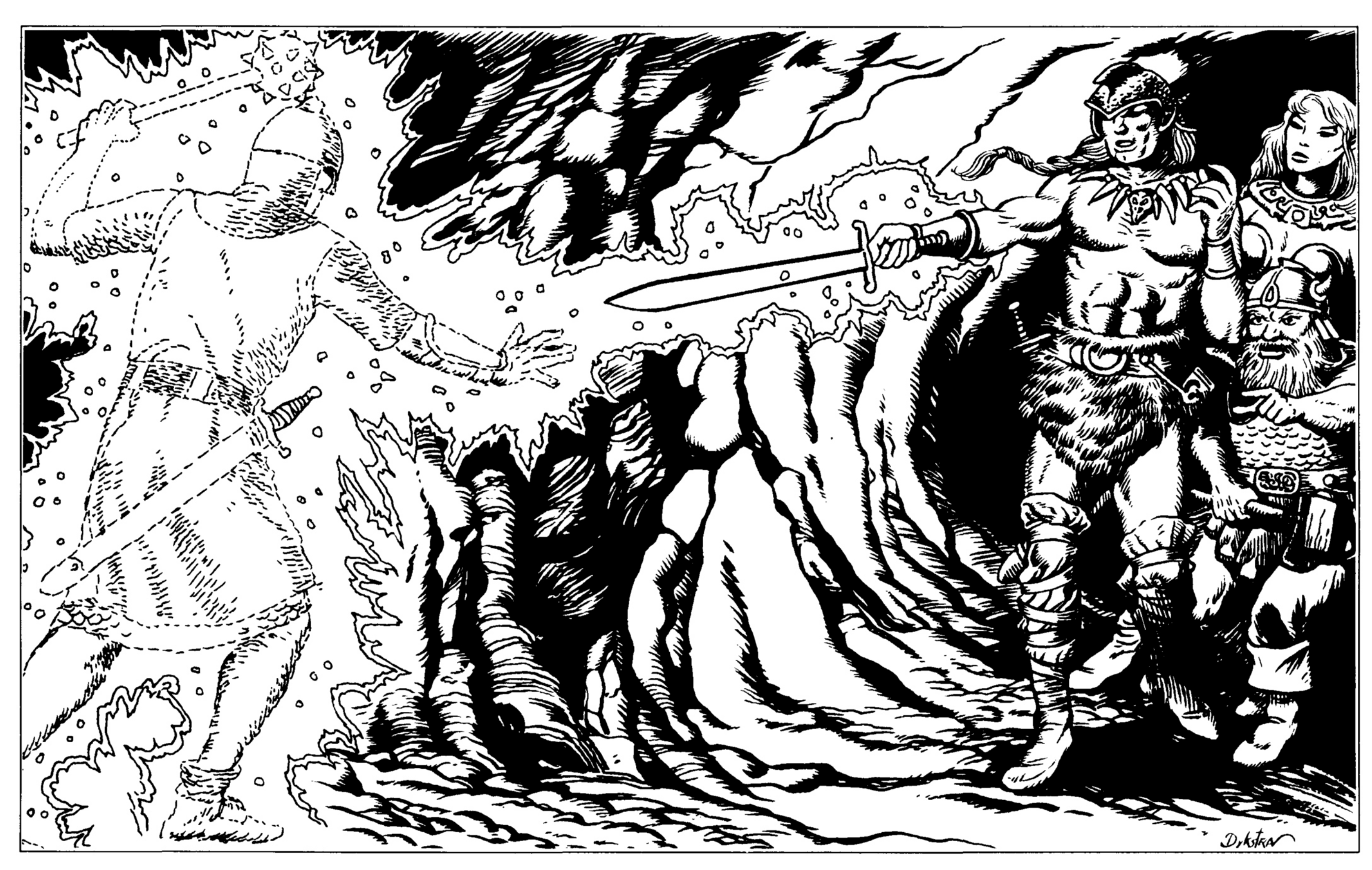
Les Épées

Les restrictions normales pour les classes de personnages s'appliquent également aux épées magiques. Par exemple, un Clerc ne peut pas utiliser d'épée, donc il en va de même pour les épées magiques.
Le bonus d'une épée magique s'ajoute à la fois aux jets d'attaque et aux dégâts.
Certaines épées ont aussi un bonus supplémentaire qui ne s'appliquent que contre un type d'adversaire particulier.
D'autres épées peuvent avoir des bonus ou des modificateurs comme la possibilité de lancer certains effets de sorts. Le MD doit se référer à ces sorts pour trouver l'effet exact. Garder à l'esprit que chaque effet ne peut être utilisé qu'une fois par jour et qu'aucune méditation n'est nécessaire pour acquérir la capacité de lancer ces sorts.
Comme indiqué dans le paragraphe sur la *Table Secondaires des Armes Magiques*, il existe deux méthodes de générer aléatoirement des épées.
La première, recommandé pour les personnages de niveaux 1 à 10, est une table unique.
Si le MD place une épée dans un trésor, il peut simplement lancer 1d100 sur la *Table de Génération d'Armes Magiques*, consulter le résultat dans le colonne adéquate et placer l'objet dans le trésor.
Si les personnages sont au-dessus du niveau 10, le MD peut utiliser cette même table ou sinon utiliser la méthode plus complexe de génération aléatoire d'épée, en suivant les étapes du processus de génération d'épée magique.

Génération d'Épée Magique

1. Lancer 1d100 sur la *Table Secondaire des Objets Magiques : 8. Épées* pour déterminer le type d'épée. Noter la classe d'arme.
Les épées courtes et normales sont de classe C, tandis que les bâtardes et celles à deux mains sont de classe D. (Les classes d'arme sont décrites en détail ci-dessous.)
2. Lancer à nouveau 1d100 et consulter la colonne de classe d'arme appropriée pour les bonus magiques d'attaque et de dégâts.
Lancer 1d100 contre le pourcentage indiqué pour avoir une chance d'un modificateur additionnel. Si le jet est réussi, consulter la *Table des Modificateurs d'Armes Additionnels* et appliquer les résultats.
(Les modificateurs additionnels incluent des bonus contre un adversaire spécifique et des talents d'armes.)
3. Les épées magiques ont une probabilité d'être intelligentes, consulter la *Table d'Intelligence de l'Épée* (dans la *Table Secondaire des Objets Magiques : 8. Épées*) en lançant à nouveau 1d100. Le résultat indiquera l'intelligence de l'épée (le cas échéant), la méthode de communication (le cas échéant), les langues connues (le cas échéant) et le nombre de pouvoirs (le cas échéant). (Ces capacités sont expliquées ci-dessous.)
4. Si l'épée est intelligente, déterminer l'alignement et l'ego comme indiqué dans le paragraphe ci-dessous sous « Tests de Contrôle, d'Alignement et d'Ego de l'Épée ».
Effectuer également une vérification de contrôle pour voir si l'épée intelligente contrôle ou non son porteur.
5. Les pouvoirs disponibles pour une épée comprennent les pouvoirs primaires, les pouvoirs extraordinaires et la capacité de *lecture de la magie* sur commande.
Si un pouvoir primaire ou extraordinaire est indiqué pour une épée, aller à la *Table Secondaire des Pouvoirs Primaires et Extraordinaires* (dans la *Table Secondaire des Objets Magiques : 8. Épées*) et lancer 1d100 dans la colonne appropriée.
Si plus d'un pouvoir est indiqué, relancer les dés si nécessaire, en ignorant tous les résultats en double, sauf ceux autorisés.





Les Classes d'Arme

Les armes magiques sont le fruit d'une fabrication spéciale, généralement effectuée par un Magicien ou un Clerc travaillant en collaboration avec un forgeron ou un armurier. La *classe d'arme* est la mesure de la difficulté de la fabrication de cet objet. Les tables d'armes indiquent la classe d'arme des différentes armes.

Généralement, les armes de classe A sont de petite taille et des objets magiques temporaires, les plus fréquemment trouvés.

Les armes de classe D sont les plus grandes et les plus rares car elles demandent le plus de travail.

À l'appréciation du MD, de nouvelles armes peuvent être inventées. Chaque nouvelle arme doit se voir attribuer de l'une des quatre classes d'armes suivantes :

• Les armes de classe A sont des objets temporaires qui deviennent normalement non magiques une fois utilisés, même si le jet d'attaque indique un échec. Les projectiles magiques entrent dans cette catégorie.

• Les armes de classe B incluent toutes les armes de jet (javelot, lance, etc.) et les petites armes de mêlée (dague, etc.).

• Les armes de classe C sont des armes de mêlée à une main, comprenant les épées courtes et les épées normales.

• Les armes de classe D sont des objets à deux mains (y compris les épées bâtardes) et toutes les armes à projectiles (arbalètes, arcs, etc.).

Concevoir une Épée Magique Spéciale

Il est normal que le MD ne veuille pas s'en remettre complètement au hasard pour la création des épées spéciales dans sa campagne. Il est tout à fait cohérent de créer des épées qui accomplissent certains exploits en adéquation avec une campagne.

Par exemple, si un objectif de campagne est la destruction d'un dragon maléfique, le MD trouvera peut-être judicieux d'introduire une épée tueuse de dragons dans un trésor acquis par les personnages-joueurs.

Pour créer une épée magique à partir de zéro, suivre la procédure décrite ci-dessus en lançant les dés pour l'épée, mais *choisir* les capacités de l'épée.

Toutefois, garder à l'esprit que l'arme restera en possession des PJ après la campagne, donc éviter de créer des épées trop puissantes car cela peut être un problème pour les campagnes futures.

Épées Maudites

Toute épée peut être maudite. Quand le jet de dés indique une épée comme trésor, lancer 1d20. Si le résultat est un 1 ou 2, placer une épée maudite dans le butin.

Une épée maudite semble être une épée magique (quel que soit le type lancé en premier) jusqu'à ce qu'elle soit utilisée en combat. À ce moment-là, la malédiction est révélée.

Lors de l'utilisation de cette arme, l'épée amène le joueur à soustraire le montant qui devait être un bonus aux attaques et aux dégâts. (Par exemple, si un personnage croit qu'il porte une *épée + 3* alors qu'en fait elle est maudite, il soustrait 3 aux jets d'attaque et de dégâts.)

Une fois qu'un personnage a utilisé l'épée maudite en combat, il ne peut plus s'en débarrasser : il a l'obligation de la conserver et de l'utiliser. Si elle est volée ou vendue, le personnage maudit a le désir de la récupérer.

Le personnage utilisera toujours cette arme lorsqu'il combat. Le MD doit expliquer au joueur que c'est ce que le personnage veut et qu'il n'y a pas à discuter !

Seul un lanceur de sorts avec un sort de *dissipation du mal* ou *désenvoutement* peut aider un personnage à se débarrasser de l'arme.



Si le lanceur de sorts est inférieur au niveau 26, le sort libère simplement le personnage de sa compulsion et il peut dorénavant se débarrasser de l'épée maudite. Si le lanceur de sorts est de niveau 26 ou supérieur, cependant, le sort supprime la malédiction de manière permanente et change l'épée maudite en l'épée magique telle qu'elle devait l'être avant.

Capacités des Épées

Bien que les épées magiques puissent être facilement et rapidement générées à partir de *la Table de Générations des Objets Magiques*, cette section ajoute de la couleur à une épée particulière.
Cette section peut également définir des épées plus spécifiques pour le MD qui utilise la *Génération d'Épée Magique*.
Les épées magiques, comme indiqué précédemment, peuvent être générées avec des capacités supplémentaires, notamment :

•Des bonus magiques aux jets d'attaque et de dégâts.

•Des modificateurs supplémentaires comme des bonus à l'attaque et aux dégâts contre des adversaires spécifiques ou des talents spéciaux (dans la *Table des Modificateurs Additionnels des Armes*).

•L'intelligence de l'épée, qui permet de communiquer via empathie ou la parole, et les langages connus (si l'épée est intelligente et peut parler).

•Si intelligente, son alignement et son ego ainsi que son besoin de contrôler son utilisateur (déterminé par un test de contrôle).

•Des pouvoirs primaires et extraordinaires, et la capacité de *lecture de la magie*.

Ces capacités spéciales d'épée sont décrites dans la section qui suit.

Bonus Magiques

Toutes les épées magiques ont un bonus de +1 à + 5 qui s'applique à tous les jets d'attaque et de dégâts fait par cette arme.

Modificateurs Additionnels

Comme indiqué dans la *Table Secondaire des Objets Magiques : 8. Épées*, il y a un pourcentage de probabilité pour qu'une arme magique ait un modificateur additionnel.
Ces modificateurs sont générés à l'aide de la *Table des Modificateurs Additionnels d'Armes*. Garder à l'esprit que les armes magiques n'ont qu'un seul modificateur additionnel, soit un bonus contre un adversaire, soit un talent.
Le modificateur typique d'arme est un bonus magique supplémentaire contre un adversaire spécifique.
C'est un bonus supplémentaire de + 1 à + 5 aux jets d'attaque et de dégâts en plus du bonus magique de base de l'arme contre l'adversaire désigné de l'épée.
Par exemple, une *épée +1* dont le jet de dé a indiqué un + 3 contre les lanceurs de sorts serait une *épée +1, +4 contre les lanceurs de sorts*.
Un modificateur plus inhabituel est une capacité spéciale appelé talent, qui peut être un sort ou tout autre effet créé par l'épée.
Les épées sont davantage susceptibles d'avoir un talent que les autres types d'armes. Ainsi, il n'y a que 10 % de probabilité qu'une arme diverse ait un talent, comme indiqué sur la *Table Secondaire des Objets Magiques : 9. Armes Diverses.*
Les descriptions des bonus et talents additionnels peuvent être consultés dans la section « Modificateurs Additionnels d'Armes », plus bas.

Intelligence, Communication et Parole de l'Épée

Si le jet de 1d100 sur la *Table Secondaire Intelligence de l'Épée* dans la *Table Secondaire des Objets Magiques : 8. Épées* indique que l'épée a une intelligence de 7 ou plus, c'est une épée remarquable. Elle est intelligente, sensible, avec une personnalité et ses propres objectifs et comportements. Typiquement, elle a aussi un ou plusieurs pouvoirs primaires ou extraordinaires (décrits ci-dessous).
Le MD doit jouer le rôle d'une épée intelligente tout comme il le fait avec n'importe quel PNJ. Noter que les épées intelligentes n'ont *pas de sagesse*, et donc doivent être jouées en conséquence, sur s'appuyant sur la sagesse du propriétaire pour l'orientation et la prise de décision.
Après avoir déterminé l'intelligence de l'épée sur la *Table Secondaire Intelligence de l'Épée*, noter son mode de communication avec son propriétaire, soit par empathie (limitée à la personne qui tient l'épée et est utilisable seulement pour communiquer, pas pour lire l'esprit), soit par la parole.
Ensuite, si l'Intelligence de l'épée est de 10 ou plus, déterminer combien de langage l'épée connaît. Lancer le dé indiqué sous la colonne des langages de la *Table Secondaire Intelligence de l'Épée*. Une épée qui parle connaît automatiquement le langage Commun et sa langue d'alignement.
Si elle connaît plus d'un langage, le MD détermine lesquels elle parle. À noter également que si une épée a la capacité de *lecture de la magie*, elle peut aussi parler les langages qu'elle peut lire. La capacité de *lecture de la magie* est détaillée ci-dessous avec les pouvoirs primaires et extraordinaires.
Le Maître du Donjon voudra probablement proposer une histoire de l'épée. Qui l'a fabriquée, pourquoi elle a été conçue, et comment elle a été utilisée au fil des ans, puis utilisera cet histoire pour déterminer quels langages elle parle.
Par exemple, une épée intelligente qui a un bonus magique + 2 et un bonus additionnel de + 3 contre les dragons aurait pu être forgée il y a cent ans par un célèbre forgeron Nain puis utilisée par un héros humain qui tua de nombreux dragons et en chassa d'autres. Pour ces raisons, l'épée peut parler le Commun, le Nain et le Draconien, car ce sont les langages qui correspondent à son histoire.

Tests de Contrôle, d'Alignement et d'Ego de l'Épée

Les épées intelligentes ont des alignements tout comme les personnages.
Pour déterminer l'alignement d'une épée intelligente, lancer ld20.

1d20	Alignement
1-13	Loyal
14-18	Neutre
19-20	Chaotique

Un personnage ne peut pas détecter l'alignement d'une épée jusqu'à ce qu'il la ramasse et la manipule.
Si le personnage maniant l'épée est du même alignement, il n'y a pas de mauvaise réaction. Cependant, s'il est différent, l'utilisateur subit des dégâts chaque round qu'il tient l'épée. Des gants ou tout autre protection isolante ne protège pas des dégâts. Les dégâts sont de 1d6 pour une différence d'un alignement et de 2d6, pour une différence de 2.

En plus de l'alignement, les épées intelligentes ont aussi un ego. Lancer 1d12 pour déterminer score d'ego de l'épée. L'ego est une mesure de la force de la personnalité d'une épée.
Additionner ensuite l'Intelligence à l'Ego pour trouver sa Volonté. Ajouter 1 au score de Volonté pour chaque pouvoir extraordinaire que possède l'épée (le cas échéant). Noter ce score de Volonté totale de l'épée.
La Volonté d'un personnage est la somme des scores d'Intelligence et de Sagesse. Le MD peut soustraire 1d8 points de volonté si le personnage est blessé, et si l'épée et l'utilisateur sont d'alignements différents, l'épée gagne 1d10 à sa volonté. Ce bonus supplémentaire doit être déterminé à chaque changement d'utilisateurs.
Quand une épée intelligente est manipulée, elle peut essayer de contrôler son utilisateur. Le MD doit comparer le score de Volonté de l'épée à celui de l'utilisateur.
Une épée intelligente essaie de contrôler son porteur dans chacune des cinq situations différentes suivantes :

•Lorsque l'utilisateur manipule l'épée la première fois.

•Lorsque l'utilisateur est blessé et a la moitié ou moins de ses points de vie normaux restants.

•Lorsque l'utilisateur acquiert une autre arme magique.

•Quand quelqu'un d'autre utilise l'épée.

•Lorsqu'elle se retrouve confrontée à un évènement particulier.

Pour vérifier le contrôle, le MD compare les scores de Volonté de l'utilisateur et celui de l'épée. Celui ou celle qui a le score le plus élevé prend le contrôle sur l'autre. Un tel contrôle dure jusqu'à ce que l'épée soit satisfaite ou que la situation qui a provoqué la vérification de contrôle soit passée. Le MD doit déterminer les actions d'une épée prenant le contrôle. Les actions typiques incluent ce qui suit :

•Forcer l'utilisateur à se débarrasser de ses autres armes magiques.

•Forcer l'utilisateur à charger au combat pour sa propre sa gloire à elle.

•Obliger l'utilisateur à se soumettre à un adversaire ou à un plus digne de l'épée ou à un plus facile à contrôler par l'épée.

•Forcer l'utilisateur à dépenser de l'argent pour des objets pour elle, comme des ornements, des bijoux, des fourreaux onéreux, et ainsi de suite.

Pouvoirs des Épées Primaires et Extraordinaires

L'Intelligence de l'épée détermine le nombre de pouvoirs primaires et extraordinaires dont elle dispose, comme indiqué dans la *Table Secondaire des Pouvoirs Primaires et Extraordinaires des Objets Magiques : 8. Épées*.
Le MD lance 1d100 une fois pour chaque pouvoir primaire et extraordinaire de l'épée et consulte les résultats sur la table. Les résultats en double doivent être relancés à moins que ce ne soit indiqué autrement.

Pouvoirs Primaires : L'utilisateur doit avoir l'épée en main et se concentrer sur le pouvoir pour l'utiliser. Chaque pouvoir peut être utilisé une fois par round. Un pouvoir primaire est utilisable aussi souvent que désiré que sauf indication contraire. Ces pouvoirs sont définis comme suit :

• *Détection de l'Invisible* : L'épée peut détecter tous les objets et les créatures cachés et invisibles (mais pas les portes secrètes) dans un rayon de 6m.

• *Détection de la Magie* : L'épée peut détecter en faisant briller toute magie dans les 6m (comme l'effet du sort) jusqu'à trois fois par jour.

• *Détection du Mal (ou du Bien)* : L'épée est capable de détecter le Mal (ou le Bien) jusqu'à 6m. Aucune épée ne peut détecter à la fois le Mal et le Bien et c'est le MD qui détermine ce qu'elle détecte.

• *Détection des Gemmes* : L'épée peut détecter tous types de gemmes et en quelle quantité dans un rayon de 18m, en en pointant la direction.

• *Détection des Métaux* : L'épée peut détecter le métal de tout type demandé jusqu'à une portée de 18m. Elle pointe dans la direction du matériau mais ne peut pas en détecter la quantité.

• *Détection des Murs et des Pièces Mouvantes* : L'épée peut les détecter à moins de 3m.

• *Détection des Passages Secrets* : L'épée peut localiser tous les passages secrets dans un rayon de 3m trois fois par jour.

• *Détection des Pentes* : L'épée peut localiser toutes les pentes dans un rayon de 3m.

• *Détection des Pièges* : L'épée peut détecter les pièges de tous types à moins de 3 mètres fois par jour.

Pouvoirs Extraordinaires : Un pouvoir extraordinaire n'est généré que si l'épée a 12 ou plus en Intelligence ou si un jet pour un pouvoir primaire a donné un résultat de 96-99. Si l'épée a un pouvoir extraordinaire, lancer 1d100 et trouver le pouvoir sur la *Table Secondaire des Pouvoirs Primaires et Extraordinaires de la Table Secondaire des Objets Magiques : 8. Épées*.
À l'exception des pouvoirs de *dégâts additionnels* et de *guérison*, les résultats en double doivent être relancés. Un pouvoir extraordinaire ne peut être utilisé que trois fois par jour à moins que ce ne soit noté autrement. Ces pouvoirs sont les suivants :

• *Clairaudience* : Comme la potion, l'utilisateur peut entendre tous les bruits dans une zone dans un rayon de 18m à travers les oreilles d'une créature de cette zone.

• *Clairvoyance* : Comme pour la potion, l'utilisateur peut voir n'importe quelle zone jusqu'à 18m à travers les yeux d'une créature de cette zone.

• *Dégâts Additionnels* : Ce pouvoir dure 1d10 rounds lorsqu'il est commandé. L'utilisateur inflige *quatre fois* les dégâts normaux à chaque coup réussi. Ce pouvoir peut être générée plus d'une fois et chaque résultat en double augmente le multiplicateur de 1 (à 5 fois, 6 fois, etc.).

• *ESP* : Comme pour la potion, l'utilisateur peut écouter les pensées de n'importe quelle créature vivante dans les 18m.

• *Illusion* : L'utilisateur crée une force fantasmagorique, comme avec le sort magique.

• *Guérison* : L'épée avec ce pouvoir soigne jusqu'à un total de 6 points de dégâts par jour, à raison de 1 point de vie par round. Ce pouvoir peut être






générée plus d'une fois et chaque résultat en double augmente la quantité de soins de 6 points (à 12, 18, etc. par jour), mais le rythme de guérison reste le même, à 1PV/round.

• *Lévitation* : Comme pour la potion, l'utilisateur flotte dans les airs pendant un maximum de trois tours par utilisation.

• *Rayons X* : L'utilisateur peut voir à travers des choses comme s'il portait un *anneau de rayons X*.

• *Télékinésie* : L'utilisateur peut déplacer jusqu'à 2.000 en de poids par simple concentration comme un *anneau de télékinésie*.

• *Télépathie* : C'est la même chose que l'ESP (ci-dessus) mais avec la capacité « d'envoyer » des pensées à la créature contactée (comme avec *un heaume de télépathie*).

• *Téléportation* : L'utilisateur peut se téléporter une fois par jour comme le sort magique.

• *Vol* : Comme pour la potion, l'utilisateur peut voler dans l'air pendant un maximum de trois tours par utilisation.

Les Armes Diverses

Les restrictions normales s'appliquent de la même manière à celles magiques. Par exemple, un Magicien ne peut pas utiliser d'arme d'hast et il ne pourra pas non plus en utiliser une magique.
Comme pour les épées magiques, le bonus magique de l'arme s'applique aux jets d'attaque et de dégâts et comme pour les épées, n'importe quelle arme peut être maudite, bien qu'il y ait moins de chance que pour les épées. Lancer 1d20. Si le résultat est 1, l'objet est maudit. L'objet est traité de la même manière qu'une épée maudite.
Certaines armes diverses ont un plus bonus supplémentaire qui ne s'applique que lors d'un combat contre un type spécifique d'adversaire.
D'autres armes peuvent avoir un talent ou la capacité de lancer certains sorts. Le MD devra se référer à ces sorts pour trouver l'effet exact. Noter que chaque effet peut être utilisé qu'une fois par jour et qu'aucune méditation n'est nécessaire pour acquérir la capacité de lancement de sorts.
Comme indiqué dans le texte sur la *Table Secondaires des Armes Magiques*, il existe deux méthodes pour générer aléatoirement des armes.
La première, recommandée pour les niveaux de personnage 1 à 10, est une table unique. Si le MD place une arme diverse dans un trésor, il lance simplement 1d100 sur *la Table de Génération des Armes Magiques*, trouve le résultat dans la colonne appropriée, et place l'objet dans le trésor.
Pour les personnages qui sont au-dessus du niveau 10, le MD peut utiliser la même table unique ou alors il peut utiliser la méthode plus complexe de génération aléatoire d'armes, en suivant la *Génération Aléatoire d'Armes Diverses.*
Les classes d'armes sont détaillées ci-dessus sous « Épées ».
Contrairement aux épées, les armes diverses ne sont normalement pas intelligentes.
S'il le souhaite, le MD peut utiliser la *Table Secondaire Intelligence des Épées* (liée à la *Table Secondaire des Objets Magiques : 8. Épées*), mais un malus de -6% s'applique au jet. Garder à l'esprit que seules les épées peuvent atteindre 10 ou plus en Intelligence.



Génération Aléatoire d'Armes Diverses
1. Lancer 1d100 sur la *Table Secondaire des Objets Magiques : 9. Armes Diverses* et trouver le type d'arme. Noter la classe d'arme de l'objet.
2. Consulter la colonne de la classe d'armes appropriée, lancer 1d100 sur la *Table Secondaire des Modificateurs Supplémentaires d'Armes* (liée à la *Table Secondaire des Objets Magiques : 9. Armes Divers*). Le résultat indique le bonus magique de base à l'attaque et aux dégâts.
3. Pour une arme ayant un bonus magique de +1 à + 4, lancer 1d100 contre le pourcentage indiqué dans la table secondaire.
Si le résultat est un succès, aller à la *Table des Modificateurs Additionnels d'Armes* et lancer les dés pour déterminer le bonus additionnel contre un adversaire spécifique.
4. Pour une arme ayant un bonus magique de +5, lancer 1d100 contre le pourcentage indiqué dans la table secondaire. Si le résultat est un succès, aller à la *Table des Modificateurs Additionnels d'Armes* pour déterminer un talent (au lieu d'un bonus contre un adversaire spécifique).



Concevoir une Arme Magique Spéciale

Au lieu de déterminer les résultats au hasard, le MD peut souhaiter concevoir ses armes avec un thème ou un objectif particulier à l'esprit. Par exemple, si le MD veut placer dans un butin une arme spéciale pour un Clerc, il peut choisir une masse ou un marteau sur la *Table Secondaire des Objets Magiques : 9. Armes Diverses*, sélectionner un bonus contre les morts-vivants (de la *Table des Modificateurs Additionnels d'Armes*), et lui attribuer un talent pour renvoyer les drains d'énergie (de la *Table Secondaire des Talents*).
De cette manière, le MD peut fournir les outils dont les personnages auront besoin pour achever des rencontres spéciales dans une campagne.
Se rappeler que l'arme restera en possession des PJ après la rencontre résolue. Bien que l'arme puisse être plus tard retiré du jeu (en utilisant des voleurs, des dommages spéciaux, ou divers moyens magiques), le MD doit éviter de placer des objets trop puissants dans les trésors car cela peut causer des problèmes d'équilibrage par la suite.

Armes « Retournantes »

Ce type d'arme de jet revient à l'utilisateur s'il manque la cible et est parfois appelée « boomerang ». Si elle rate, elle revient à la fin du même round et est attrapée automatiquement et en toute sécurité par le personnage qui la lance (sauf si l'utilisateur est devenu paralysé, confus, etc.). Si elle touche la cible, l'arme ne revient pas.

Capacités des Armes Diverses

Toute arme diverse peut avoir en plus des modificateurs d'armes additionnels standards, des bonus contre un adversaire spécifique ou des talents.
Ces capacités sont générées en utilisant la *Table des Modificateurs Additionnels d'Armes*.
Ces modificateurs sont décrits dans la section qui suit.

Modificateurs Additionnels d'Arme

Deux types de modificateurs d'armes sont générés sur la *Table des Modificateurs Additionnels d'Armes*.
Sauf indication contraire, les bonus contre les adversaires et les talents listés dans cette section sont applicables à toutes les armes à projectiles, les épées et les armes diverses. Bien sûr, les restrictions de classes de personnages s'appliquent aux objets avec ces modificateurs, et une classe qui ne peut pas utiliser un type d'arme non-magique, ne peut pas utiliser la version magique.

Bonus Contre un Adversaire

Ce modificateur d'arme est un bonus supplémentaire à l'attaque et aux dégâts lorsque l'arme est utilisée contre un adversaire spécifique (par exemple, une *épée +1, +2 contre les monstres enchantés*). Le montant du bonus peut être de +1 à +5 supérieur au bonus magique de base de l'arme. Par exemple, une *épée +1* qui a un bonus de + 3 contre les lycanthropes est être une *épée +1, +4 contre les lycanthropes*.
Le MD est libre d'ajouter plus de catégories aux types d'adversaires, le cas échéant, en prenant soin de ne pas bouleverser l'équilibre du jeu.
Les catégories d'adversaires listées sur la *Table Secondaire des Adversaires* (de la section *Table des Modificateurs Additionnels d'Armes*) sont les suivants :

• Les *insectes* incluent tous les insectes normaux et de taille géante des arachnides (araignée, tique, scorpion, etc.), des insectes (fourmi, coléoptère, mouche, etc.) et des centipèdes (mille-pattes, etc.).

• Les *constructions* incluent tous les monstres fabriqués comme les statues vivantes ou les golems. Les gargouilles sont également incluses dans cette catégorie.

• Les *draconiens* comprennent tous les dragons de toutes couleurs et tailles ainsi que les monstres draconiens comme la chimère, l'hydre (tous types), la salamandre et la wyvern.

• Les *géants* incluent tous les géants et toutes les créatures géantes comme les ogres, les cyclopes et autres humanoïdes plus grands que l'homme, y compris les personnages qui ont bu une *potion de croissance*.

• Les *lanceurs de sorts* incluent tous les Clercs, Elfes, Magiciens et autres créatures capables d'utiliser des sorts (comme les paladins ou les esprits, par exemple).

• Les *lycanthropes* comprennent tous les types de créatures garou, sous forme animale ou non.
Cela inclut tous les personnages atteints de lycanthropie.

• Les *monstres enchantés* incluent les créatures qui ne peuvent pas être touchées par les armes normales ou en argent.

• Les *monstres à respiration aquatique* incluent les créatures capables de respirer sous l'eau, y compris les personnages sous l'influence d'une *potion ou d'un anneau de respiration aquatique*.
À noter que les mammifères aquatiques (baleine, dauphin, etc.) respirent de l'air et ne sont pas inclus dans cette catégorie.

• Les *monstres armés* incluent les créatures qui portent une arme en main (pas les griffes) lors d'un corps à corps. Par exemple, un rat-garou brandissant une épée serait affecté par ce bonus supplémentaire, mais il n'est pas affecté s'il attaque seulement avec sa morsure.

• Les *monstres immunisés contre les sorts* incluent ceux qui sont immunisées contre un ou plusieurs niveaux de sorts, comme spécifié dans la description du monstre (comme les drakes) au Chapitre 14. Cela n'inclut pas les créatures qui sont simplement immunisées à certains sorts spécifiques (comme l'immunité des morts-vivants au *sommeil*, *charme* et *immobilisation*).

• Les *monstres planaires* incluent les créatures qui proviennent des Plans Extérieurs, Élémentaire, Astral et Éthéré. Tous les types sont inclus, mais les Immortels ne comptent pas comme des monstres planaires.

• Les *monstres régénérants* incluent toutes les créatures qui regagnent plus de 1 point de vie par journée de repos ou d'autres moyens.
Ceci comprend toute créature portant un *anneau de régénération*.

• Les *morts-vivants* incluent tous les types de créatures mort-vivantes, à la fois terrestres et aquatiques, du squelette à la liche.

• Les *reptiles* et les *dinosaures* incluent toutes les formes géantes de lézards, de serpents, de tortues, de crocodiles et de dinosaures.



Talents

Les talents sont des pouvoirs magiques inhabituels variés que certaines armes peuvent avoir (bien qu'ils soient la plupart du temps réservés aux épées). Ce ne sont pas les mêmes que les pouvoirs primaires ou extraordinaires d'une épée, qui sont décrits plus tôt, et une épée peut avoir à la fois un talent et des pouvoirs primaires et extraordinaires.
Les talents peuvent être certains effets de sorts ou d'autres capacités utiles. Tous les talents ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par jour, à moins que ce ne soit noté autrement. Les talents qui dupliquent les effets de sort ne sont pas de véritables sorts, et ils ne nécessitent aucune action verbale, ni concentration. L'utilisation d'un talent se produit dans la phase des sorts et objets magiques d'un round de combat.
Les talents répertoriés sur la *Table Secondaire des Talents* sont les suivants :

• *Charme* : Le talent peut créer un effet de sort *charme-personne* par jour dans une rayon de 36m (comme le sort de magicien de niveau 1).

• *Découverte* : Le talent peut créer un effet de sort de *localisation d'objet* par jour sur une portée de 36m (comme le sort de magicien de niveau 2).

• *Défense* : Le bonus de l'arme peut être utilisé normalement (s'appliquant à l'attaque et aux dégâts) avec ce talent ou en bonus à la classe d'armure de l'utilisateur. Un projectile l'arme ne peut pas avoir ce talent (relancer à nouveau).

• *Détournement* : Si l'utilisateur est touché par un coup qui entraîne un drain d'énergie, le talent le détourne automatiquement le coup. Après que l'adversaire soit touché, l'utilisateur peut décider de dévier le coup. Si elle est utilisée pour dévier, l'arme absorbe l'effet de drain d'énergie mais au prix d'un bonus magique, qui est drainé de l'arme pour chaque drain d'énergie annulé.
Si un drain d'énergie dévié réduit les bonus en dessous de zéro (comme une *épée +1* déviant l'attaque d'un spectre, qui provoque un double drain d'énergie), l'arme se désintègre.
Le drain supplémentaire n'affecte pas l'utilisateur. Si une arme à projectiles a ce talent, elle doit être tenue en main pour dévier le coup (et ne peut pas être utilisé au corps à corps).

• *Drain d'énergie* : Sur commande, l'arme avec ce talent peut drainer un niveau ou un DV lorsqu'il touche un adversaire (comme s'il s'agissait d'un spectre), en plus des dégâts normaux. La commande peut être prononcée après le jet d'attaque. L'arme peut drainer ld4 + 4 de niveaux ou de DV en tout et perd alors cette capacité au-delà. Le drain d'énergie ne peut affecter aucune créature qui a ce même pouvoir. Si une arme à projectiles a ce talent, il peut s'appliquer à tout tir de projectile mais chaque niveau drainé draine également une bonus magique de l'arme. Si l'arme devient non magique à cause de cette perte, elle perd également la capacité de drainer l'énergie.

• *Dissimulation* : L'arme avec ce talent peut créer un effet de sort d'*invisibilité* sur l'utilisateur uniquement, lorsqu'on lui demande. De plus, l'arme peut elle-même devenir invisible trois fois par jour.

• *Extinction* : L'arme avec ce talent est froide au toucher. Lorsqu'elle est utilisée contre une créature de feu (comme un dragon rouge ou un élémentaire de feu, par exemple) le bonus magique de l'arme est doublé. De plus, l'arme éteint un feu normal si elle entre en contact. Elle n'a aucun effet contre le feu magique. Si une arme à projectiles a ce talent, cela s'applique à tous les projectiles au lieu de l'arme elle-même.

• *Faucheuse* : Ce talent ne s'applique qu'aux armes tranchantes (épées, dagues, etc.). Si un autre type d'arme indique ce talent, relancer. Si le jet d'attaque de l'arme tranchante est de 19 ou 20 en comptant le bonus magique de l'arme mais pas d'autres bonus, l'adversaire touché doit réussir un jet de sauvegarde contre rayon mortel ou mourir d'un seul coup. Si le jet de sauvegarde est un succès, la cible subit le triple des dégâts normaux. Ces bonus de dégâts spéciaux ne s'appliquent pas lorsque l'arme est utilisée contre des constructions ou des morts-vivants.

• *Flammes* : La pointe ou le tranchant de cette arme qui a ce talent s'enflamme sur commande.
Les flammes ne font aucun dégât à l'arme ou l'utilisateur, mais ajoutent un bonus de + 2 aux jets d'attaque contre les hippogriffes, pégases, rocs et trolls et un bonus de +3 contre les tréants et les morts-vivants. Le bonus

s'applique à la fois à l'attaque et aux dégâts. La flamme peut facilement être utilisée pour allumer une torche, une lanterne ou tout autre objet inflammable. Si une arme à projectiles a ce talent, il s'applique à tous les projectiles tirés à la place de l'arme elle-même.

• *Guérison* : Ce talent peut créer un effet de sort de guérison par jour, guérissant l'utilisateur uniquement de 2d6 + 2 points de dégâts (comme le sort clérical de niveau 4).

• *Guet* : L'arme avec ce talent peut recevoir l'ordre de veiller sur la présence d'un type de monstre ou de race. L'arme peut alors détecter la présence des créatures désignées, et elle vibre légèrement si une ou plusieurs des créatures nommées s'approchent à moins de 18m.
La vibration alerte silencieusement l'utilisateur. Une créature spécifique ne peut pas être désignée, seulement une race ou un type de monstre, et l'arme ne peut détecter qu'une race ou un type de monstre par jour, même si aucun n'est détecté.

• *Lumière* : L'arme qui a ce talent peut créer un effet de sort de *lumière* par jour sur un rayon de 36m et d'une durée de 6 tours (similaire au sort magique de niveau 1).

• *Paralysie*. Ce talent peut créer un effet de sort *paralysie de personne* par jour dans une plage de 54m (comme le sort de clérical de niveau 2).

• *Ralentissement* : Lorsqu'un adversaire est touché avec une arme avec ce talent il devient *ralenti* (comme l'inverse du sort magique de *hâte* de niveau 3) pour 1 tour (pas de jet de sauvegarde). L'utilisateur peut décider s'il utilise ou non cet effet après avoir touché.

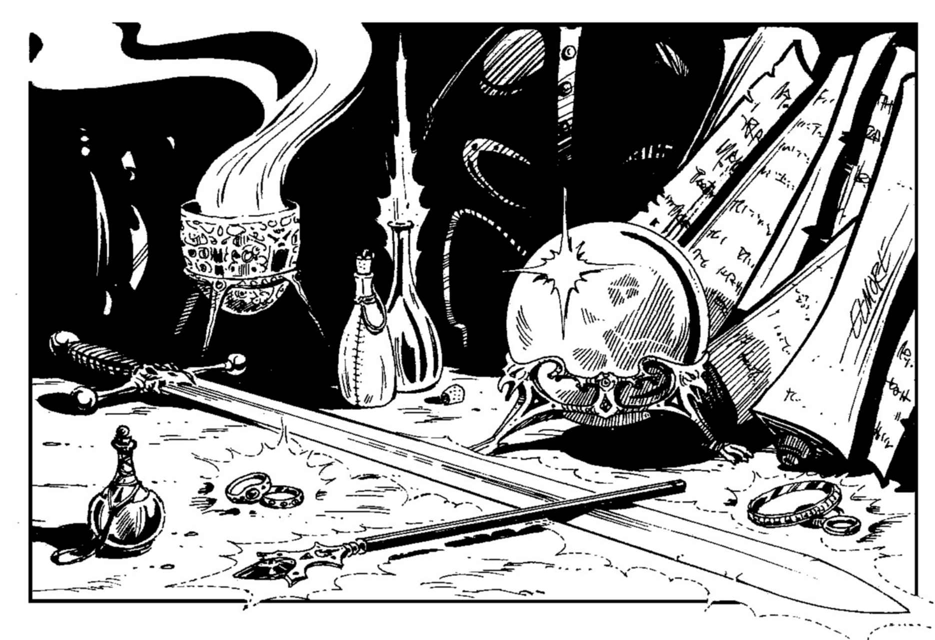
• *Rapidité* : Le talent crée sur commande un effet de sort de *hâte* sur l'utilisateur uniquement. L'utilisateur peut alors se déplacer au double de la vitesse normale et attaque deux fois par round pendant 1 tour (similaire au sort magique de niveau 3).

• *Respiration* : L'arme avec ce talent peut créer un effet de sort de *respiration aquatique* par jour ou un effet de *respiration d'air* par jour. La *respiration d'air* fournit uniquement à l'utilisateur un air pur pendant 1 tour, et il peut être utilisé pour contrer les effets d'un manque d'air, d'un empoisonnement de l'air (comme un piège à gaz), etc. Néanmoins, il ne peut nier les effets des souffles.

• *Silence* : Ce talent peut créer un effet de sort de *silence* sur un rayon de 1.5m par jour jusqu'à 54m de portée (comme le sort clérical de niveau 2).

• *Souhait* : Ce talent octroie 1d3 *souhaits* à l'utilisateur (identique au sort magique de niveau 9).

• *Traduction*. L'arme qui a ce talent permet, sur commande, à l'utilisateur de comprendre tous les langages entendus. La durée est de 6 tours.



• *Tromperie* : L'arme avec ce talent peut recevoir l'ordre de changer l'apparence de l'utilisateur. La taille ne peut pas être modifiée, mais les traits du visage, le matériel transporté, etc. peuvent tous être modifiés. Ce n'est qu'une illusion, l'utilisateur reste intact. L'arme doit être maintenue pour créer le déguisement (dégainée dans le cas des armes blanches).

• *Vol* : L'arme avec ce talent peut voler dans les airs et attaquer d'elle-même. Au combat, elle doit d'abord être utilisée normalement au moins une fois. Si alors on lui commande de voler, elle continue à attaquer le même adversaire pendant trois autres rounds, retournant ensuite à son maître (ou lorsqu'on lui ordonne de revenir). Ses jets d'attaque sont effectués comme si elle était maniée normalement, en fonction de la classe et du niveau de l'utilisateur. Si une arme lance-projectiles possède ce talent, elle crée des projectiles normaux pendant qu'il tire et n'a pas besoin de nouveaux projectiles.

Les Artefacts

Un **artefact** est un puissant objet magique créé par un Immortel (voir Chapitre 15) et imprégné de son propre pouvoir.
Chaque artefact est unique et doit être conçu spécifiquement par le MD.
Rien concernant un artefact n'est le produit du hasard, car le destin de chacun est planifié et contrôlé par les Immortels. C'est pourquoi ils sont extrêmement rares et ne se trouveront que sur la route des personnages en quête de l'Immortalité.
Aucun mortel ne conserve longtemps un artefact.
Les artefacts sont considérés comme de niveau 40 pour déterminer leurs effets magiques. Ils sont immunisés contre la plupart des attaques, sauf celles d'autres artefacts ou d'armes ayant un bonus d'au moins + 5.
Toutefois, ils peuvent être détruits par une méthode unique et légendaire, propre à chaque artefact. Les *souhaits*, la magie mortelle la plus puissante, n'ont aucun effet sur eux.
L'utilisation d'un artefact inflige des handicaps et des pénalités.
Un *handicap* est un effet permanent qui ne peut être annulé tant que le personnage reste en possession de l'artefact. Il se manifeste généralement lors de la première utilisation des pouvoirs de l'artefact.

Une *pénalité* est un désavantage temporaire, tant que l'artefact est possédé, qui peut être compensé par la magie.
Les artefacts ont quatre niveaux de pouvoir : mineur, inférieur, supérieur et majeur. Ces niveaux influent sur le nombre et la puissance des pouvoirs de l'artefact, les handicaps et les pénalités, comme décrit dans la *Table des Artefacts*.

Table des Artefacts

	Niveau de Pouvoir de l'Artefact			
	Mineur	Inférieur	Supérieur	Majeur
Nombre de Pouvoirs Maximum	8	11	14	17
Maximum par Types de Pouvoirs				
Attaque	2	3	4	4
Info et Mouvement	1	2	3	4
Transformation	2	2	3	4
Défense	3	4	4	5
Handicap	1	2	3	4
Pénalité	1	3	5	8

Exemple d'Artefact

Masque de Bachraeus
(Artefact Mineur : Entropie, Mal)

Histoire : Ce masque a été fabriqué par Bachraeus, un Immortel devenu le patron des méduses. Le masque devait être porté par le Grand Prêtre d'un culte secret qui s'est développé au sein de l'Empire Milénien et a formé une alliance dangereuse avec les méduses. Avec la chute de cet empire et la destruction du culte, le masque a été perdu.
Description : Un masque lisse et bleu d'un étrange matériau céramique dont les traits stylisés sont possiblement féminins ou elfiques. Une longue perruque de bandelettes de cuir sombre est attachée en haut et sur l'arrière.
Pouvoirs : Le Masque de Bachraeus possède les pouvoirs suivants :
• *Charme-personne* : Portée 36m, une créature (attaque de regard).
• *Détection de la magie* : Portée de 18m.
• *Passe-muraille* : Portée de 18m, durée de 6 tours, 1.5m d'ouverture jusqu'à 3m de profondeur.
• *Pétrification* : Portée de 36m, une créature (attaque de regard).
• Le porteur est immunisé contre la *pétrification* et les *charmes*, sauf ceux de son propre regard réfléchi.
• Le porteur est immunisé contre les poisons des créatures vivantes.
Handicap : Lorsque le masque est porté, le Charisme du porteur est réduit à 4 (voir Notes). Le masque ne peut pas être enlevé ou camouflé tant que le porteur reste en vie.
Pénalité : Une utilisation réussie de *détection de la magie* ou de *pétrification* réduit la force du porteur de 1 pour une heure. L'utilisation réussie de tout autre pouvoir réduit la Force du porteur de 2. Si la Force du porteur est réduite à 0, il meurt.
Notes : Cet artefact est enchanté par le Mal et peut être détecté comme tel. Le porteur perd 1 point de Charisme la première fois qu'il porte le masque, puis encore davantage à raison de 1 point par semaine jusqu'à ce que le Charisme ait atteint 4. Le masque, quant à lui, deviendra progressivement plus laid et plus mauvais. L'utilisation de tout pouvoir par le porteur est volontaire. Si le porteur meurt, lui et son équipement se transforme en pierre à l'exception de cet artefact. Cet artefact se brisera irrévocablement si son regard est reflété par le Miroir Doré de Ka. Le porteur du masque sera alors immédiatement étourdi pendant un tour complet et ne se souviendra de rien de ce qu'il a fait quand il portait le masque, mais sera indemne.

Convertir les Trésors en Argent

À la fin de chaque aventure, les personnages gagnent des points d'expérience basés sur la valeur réelle des trésors trouvés et conservés.
Cependant, ils pourraient perdre une partie de la valeur des pierres précieuses et des bijoux dans le processus d'échange de ces objets contre des pièces de monnaie.
Bien que les gemmes et les bijoux soient faciles à transporter, ils sont également difficiles à convertir en monnaie sonnante et trébuchante.
La plupart du temps, les spécialistes et les mercenaires acceptent les gemmes en guise de paiement, mais ils ne donnent normalement pas le change pour le trop-payé, et ils n'acceptent pas les bijoux car ils s'abiment facilement.
Pour la majeure partie des dépenses standard, les frais de construction et de fonctionnement d'un domaine, etc., il faut utiliser des pièces de monnaie.
Les bijoux peuvent généralement être divisés en ses pierres précieuses, son métal, etc. La pièce entière vaut plus que les parties individuelles et malheureusement jusqu'à la moitié de la valeur peut être perdue en la divisant en pièces.
On trouve dans toute cité ou ville des hommes d'affaires et des commerçants (bijoutier, prêteur, collectionneur d'objets rares, ou même le Trésorier de la ville) qui échangent argent contre gemmes et bijoux, et probablement l'inverse. Pour les gemmes, des marges de 1% à 5% de la valeur sont facturés. Les bijoux sont plus difficiles à vendre et des marges de 2 % à 12 % peuvent être prélevées. Il y a moins d'argent liquide dans les petites villes et il peut être difficile de vendre des bijoux coûteux ou des gemmes. En règle générale, la population totale de la ville est égale à la plus grande valeur de l'objet qu'on peut y convertir en po (par exemple, une ville de 10.000 habitants peut échanger des pierres précieuses ou des bijoux jusqu'à une valeur de 10.000 po).
Un homme d'affaires peut toujours refuser d'échanger un objet pour diverses raisons (manque d'argent, suspicion de marchandise volée, origine présumée magique, etc.). Si un commerçant refuse la transaction, un riche particulier pourrait être intéressé à acheter l'objet. Le prix sera de 20 % à 80 % (2d4 x 10) de la valeur estimée, et un bijoutier est souvent consulté pour en faire l'estimation.
Contrairement aux gemmes et aux bijoux, les objets spéciaux (ceux détaillés dans la section « Trésor Spécial » de ce chapitre) doivent être vendus avant d'attribuer les PX.
Les prix indiqués sur la *Table des Valeurs des Trésors Spéciaux* sont approximativement les valeurs des objets sur les marchés qui échangent ces biens. Il est peu probable que les prix soient plus élevés sauf là où les objets sont rares et où il y a une demande. En fait, les prix peuvent même être inférieurs si les biens font l'objet d'une offre importante.

Achat et Vente d'Objets Magiques

À un certain moment du jeu, les personnages trouveront probablement un objet magique dont ils ne veulent pas. Ces objets sont généralement échangés contre des faveurs auprès de PNJ.

Cependant, les personnages peuvent essayer de vendre l'objet contre de l'argent.
Généralement, les objets magiques peuvent être vendus entre PJ et PNJ mais le vendeur doit trouver un acheteur en faisant de la publicité, en se rapprochant de riches mécènes, etc. Tout cela est laissé à l'appréciation du MD.

Création d'Objets Magiques

À des niveaux d'expérience plus élevés, les Magiciens et les Clercs peuvent créer des objets magiques. La plupart des créateurs d'objets magiques sont des Magiciens.
Si un Clerc s'y essaie, vous devrez remplacer l'Intelligence par la Sagesse lors de l'utilisation des méthodes de cette section.
Pour créer un objet magique, le personnage doit être au moins au niveau 9. Certains objets magiques exigent qu'il soit même de niveau supérieur.
Un certain nombre de facteurs sont pris en compte lors de la fabrication d'objets magiques, notamment les effets de sorts, les spécialistes et les compétences, les composants pour l'enchantement, et les probabilités de succès. Ces facteurs sont définis dans les paragraphes suivants.



Effets des Sorts

Le lanceur de sorts doit connaître un sort relatif à l'enchantement qu'il veut attribuer à l'objet. Par exemple, s'il essaie de fabriquer un *tapis volant*, il doit connaître le sort de *vol*. S'il ne le connait pas, il ne peut pas enchanter un objet avec un effet similaire.

Spécialistes ou Compétences

Le lanceur de sorts doit embaucher et travailler avec un spécialiste qui peut fabriquer le type d'objet physique à enchanter. Par exemple, un armurier si l'objet est une épée, ou un tisserand si l'objet est un tapis. Alternativement, si les règles des *Compétences Générales* optionnelles sont utilisées, le lanceur de sorts doit avoir la compétence générale relative à la fabrication de l'objet ou embaucher l'artisan adéquat.
Pour créer un objet magique, le lanceur de sorts et le spécialiste doivent travailler ensemble. Un lanceur de sorts ne peut pas, par exemple, enchanter une épée normale qui a déjà été forgée. Les honoraires du spécialiste sont inclus dans les coûts énumérés ci-dessous pour la création d'un objet magique.

Composants d'Enchantement

Chaque sort, avec lequel un lanceur de sorts essaie d'enchanter un objet, nécessite un composant rare qui nécessite souvent à une aventure périlleuse. Par exemple, un Magicien essayant de faire un *tapis volant* pourrait avoir à trouver un ver à soie rare dans une terre hantée par des monstres, ou acquérir un colorant violet particulier qui ne peut être obtenu qu'à partir de corps de crustacés géants.
Dans une telle aventure, il semble probable que le lanceur de sorts puisse acquérir des quantités suffisantes du composant rare pour créer plusieurs de ces objets magiques. Mais s'il revient avec un 1.000 litres de colorant de crustacés géants et veut les utiliser pour créer des tapis volants à la chaîne, le colorant va inévitablement se gâter, être détruit, ou être volé par un Magicien rival, ce qui signifie que le personnage devra repartir à l'aventure de nouveau pour acquérir plus de composant s'il veut faire plus d'un objet magique du même type.
Un lanceur de sorts qui aurait acquis une quantité importante d'un élément rare, pourrait avoir l'idée d'échanger l'excédent contre d'autres composants recherchés avec des Magiciens alliés. Ce n'est pas une bonne idée. Le MD peut simplement dire que cela ne fonctionne pas, que les matériaux doivent être acquis et transformés par le lanceur de sorts lui-même, ou le MD peut dire que le lanceur de sorts n'est pas assez familier avec les matériaux pour savoir exactement combien il lui en faut. Sinon, le MD peut dire que tout va bien, mais que le projet du lanceur de sorts nécessite toujours au moins un objet rare qu'il doit obtenir par lui-même.

Chance de Succès

Un personnage peut échouer à créer un objet magique. Sa probabilité de succès est déterminée avec un d100, en prenant en compte l'Intelligence du personnage (Sagesse si Clerc), son niveau actuel, et le niveau du sort concerné (ou le nombre de bonus ou malus d'armure ou d'arme). La formule est la suivante.

([Int + Nv] x 2) - (3 x Niveau du Sort) = % de Succès

Par exemple, un Magicien de niveau 10 avec une Intelligence de 18 essaie de faire une *baguette de boule de feu*, qui utilise un sort de niveau 3. Sa chance de succès, en utilisant la formule ci-dessus, est la suivante.

([18 + 10] x 2) - (3 x 3) = 47% de Chance de Succès

Si le personnage obtient ce résultat ou moins sur un jet de 1d100, il réussit à enchanter l'objet. Si c'est un échec, le personnage a perdu toutes les pièces d'or, le temps et les matériaux nécessaires. S'il veut retenter de créer cet objet magique, il doit réunir de nouveaux toutes les composants qu'il a perdus, et jeter les dés à nouveau pour déterminer s'il a réussi ou de nouveau échoué.

Processus d'Enchantement

Une fois les sorts choisis et les composants rares réunis, le processus d'enchantement peut commencer.
Étant donné que ce processus varie suivant les objets magiques, le texte suivant a été divisé en deux sections, l'une sur les armes et les armures, l'autre sur les objets magiques divers.
Bien sûr, un personnage pourrait trouver l'objet magique qu'il essaie de créer à vendre quelque part mais le prix sera généralement le double du coût de la création.
Enfin, un MD peut avoir des personnages qui souhaitent créer des objets magiques pour les vendre. Le MD devrait les en dissuader et leur rappeler le temps nécessaire, le coût des composants, le risque d'être volé, etc. Si le personnage persiste à poursuivre son nouveau métier de fabricant d'objets magiques, appliquer scrupuleusement les règles.

Les Armes et les Armures

La procédure d'attribution des bonus sur les armures et les armes est différente de celle des objets magiques divers. Rappelez-vous que le jet de dés pour la probabilité de succès n'est lancé qu'une seule fois, quel que soit le nombre de bonus ou de malus de l'armure ou de l'arme.
De la même manière que pour les objets divers, le lanceur de sorts doit d'abord déterminer le *coût d'enchantement initial* de l'objet. Cette valeur est le coût en po pour les composants utilisés pour la création de l'objet magique.

Le coût d'enchantement initial crée un bonus de +1 ou un malus de -1, au choix du sort du lanceur de sorts.
Pour chaque bonus ou malus supplémentaires, multiplier le coût d'enchantement initial par le nombre de bonus ou malus. (Par exemple, *l'épée à deux mains +1* de l'exemple dans la *Liste de Contrôle du Coût d'Enchantement Initial des Armes et des Armures* coûterait 22.500 po si transformée en *épée +3*.)
Si vous le souhaitez, des armures et des armes peuvent être créées avec des effets de sorts supplémentaires, d'un coût de 1.000 po par niveau de sort. Nous détaillerons ci-dessous l'ajout de bonus.
Garder à l'esprit que les armures et les armes magiques ne *peuvent pas être rechargées*, contrairement à certains objets magiques.
Pour trouver le coût d'enchantement initial de l'armure ou de l'arme, multiplier le prix de l'objet normal (non magique) (po) par son encombrement (en).
Pour les armures, diviser ce résultat par 3 et pour les armes, le multiplier par 5. Arrondir toujours au supérieur. Ce résultat final est le coût d'enchantement initial, comme indiqué dans la *Liste de Contrôle du Coût d'Enchantement Initial des Armes et des Armures*.

Liste de Contrôle du Coût d'Enchantement Initial des Armes et des Armures

Armure *:*
(prix non magique [po] x enc [en]) /3
Arme *:*
(prix non magique [po] x enc [en]) X5

Exemples : Un haubert en mailles coûte normalement 40 po et pèse 400 en. Son coût d'enchantement initial est de 40 x 400/3, soit 5.333 po.
Une épée non magique à deux mains coûte 15 po et pèse 100 en. Son coût d'enchantement initial est de 15 x 100 x 5, soit 7.500 po.

Remarque : Le coût d'enchantement initial minimum ne peut pas être inférieur à 3.000 po pour les armures (boucliers compris) et de 100 po pour les armes.
Tous les enchantements d'armes et d'armures sont limités à +/- 5, maximum. Les personnages ne peuvent pas faire de pièces d'armure ou d'arme +/- 6, ou supérieur.

Ajout de Bonus contre des Adversaires Spécifiques

Si le MD souhaite un bonus à une arme (ou malus) contre un adversaire particulier, ajouter simplement la moitié du coût d'enchantement initial au total par bonus (ou malus). Par exemple, une *épée +1, + 3 contre les morts-vivants* couterait :
Le coût d'enchantement initial pour une épée +1 est de 3.000 po ([prix non magique 10 po x 60 en] x 5 = 3.000 po).
Un bonus +1 contre les morts-vivants coûte la moitié du coût d'enchantement initial, soit 1.500 po (3.000/2) et il y en a 2 (pour un bonus de +2), soit 3.000 po. Nous arrivons donc au coût total de 6.000 po (3.000 + 3.000).
Les pouvoirs magiques ciblant exclusivement un adversaire spécifique coûtent moins chers à fabriquer.
Le coût de ces effets magiques supplémentaires limités est réduit de 10 % par restriction. Une restriction serait une classe de monstres, une seconde serait un type de monstres, une troisième serait un monstre spécifique.

Exemple : Une *épée +2* avec un effet de charme dryade coûterait :
Coût d'enchantement initial pour l'épée +1 : 3.000 po ([10 po x 60 en enc] x 5 = 3.000 po).
Le bonus +2 signifie que le coût d'enchantement initial est doublé. Coût total pour la magie épée +2 : 6.000 po.
Coût de l'effet de sort, l'effet charme des dryades : 4.000 po.
Charme-monstre est un sort de niveau 4, et les effets de sort coûtent 1.000 po par niveau de sort.
La permanence est de +20.000 po (5 x 4.000 po, le coût de l'effet du sort).
Le coût d'effet de sort de base est 24.000 po, -20 % (de deux restrictions : classe humanoïde et espèce dryade). Coût total pour les dryades de charme à effet de sort : 19.200 po.
Coût total de l'arme : 25.200 po.
Épée +2 (6.000 po) + effet charme des dryades (19.200 po) = 25.200 po.
Délai de création : 32 jours.
Une semaine plus un jour par tranche de 1.000 po de coûts supplémentaires, nous donne 25,2 jours supplémentaires.

Ajout de Pouvoirs Magiques

Des effets magiques supplémentaires peuvent être ajoutés aux armures et aux armes. Les talents d'armes, les pouvoirs primaires et extraordinaires des épées, et les pouvoirs spéciaux des armures sont considérés comme des effets de sorts. Trouver le sort qui correspond le plus au talent ou pouvoir et enchanter l'arme avec. Le créateur doit obtenir un succès pour chaque effet de sort ajouté. Chaque jet réussi indique que l'objet gagne le pouvoir. Un échec signifie que l'effet correspondant est perdu et qu'aucun autre enchantement ne peut être ajouté (les enchantements préalablement réussis ne sont pas perdus le cas échéant).
En d'autres termes, si le premier jet échoue, l'ensemble de l'objet est ruiné, les po dépensées et le temps perdu. Si le premier jet est un succès mais que le second échoue, alors le premier effet de sort a été enchanté sur l'objet, mais le second est un échec, et aucun nouvel effet ne peut être ajouté. Toutefois, l'objet a survécu à l'enchantement initial et est maintenant magique.
Noter que le surcoût d'un pouvoir supplémentaire est ajouté au coût total de l'armure ou de l'arme, et non au coût d'enchantement initial de l'objet.
Le processus d'enchantement prend une semaine plus un jour supplémentaire par tranche de 1.000 po dépensées.

Exemple : Un Magicien de niveau 20, d'Intelligence 18 veut créer un *bouclier + 2* qui a le pouvoir spécial de *charme personne*.
Le première coût d'enchantement est calculé comme suit :
Coût non-magique (10 po) x enc (100 en) / 3 = 333 po, arrondi à 340 po, puis doublé car le bouclier a deux bonus, pour 680 po.
Cependant, en vérifiant la liste de contrôle ci-dessus, il est indiqué que le cout d'enchantement initial de n'importe quelle armure (y compris les boucliers) est de 3.000 po. Par conséquent, ce *bouclier +2, charme personne* a une initiale coût d'enchantement de 3.000 po.
L'effet *charme-personne* est un sort de niveau 1, donc cela ajoute encore 1.000 po (le coût d'un effet de sort de niveau 1). Le coût total de ce bouclier est de 4.000 po.
Le Magicien doit jeter deux fois les dés contre la probabilité de succès.
Une fois pour l'enchantement (le bonus + 2), et un deuxième fois pour l'effet *charme personne*.
D'après la formule, la probabilité de succès est de 73 % :

(18 + 20) x 2) - (3 x 1er niveau) = 73 %

Temps d'Enchantement

Le temps d'enchantement pour les armures et les armes est identique à celui les objets magiques : une semaine plus un jour par tranche de 1.000 po (arrondie) passée pour la création de l'armure ou l'arme.
Tout au long de cette durée, le lanceur de sorts doit travailler régulièrement dans son atelier huit heures par jour. Davantage d'heures passées par jour n'accéléreront pas le processus d'enchantement car les matériaux ont besoin de temps pour absorber les sorts magiques. En revanche, moins d'heures passées par jour, ralentira le processus considérablement.
De manière générale, le lanceur de sorts ne peut pas partir à l'aventure pendant cette période.
S'il prend un ou deux jours de pause, il ralentit le processus en conséquence. De plus, si le lanceur de sorts fait une pause de plus de deux jours, l'enchantement est perdu, l'armure ou l'arme détruite et ne peut plus être enchantée. Le lanceur de sorts a perdu toutes les po et doit recommencer.



Épées Intelligentes

Seuls les Immortels peuvent créer des épées intelligentes et il est possible qu'il rende intelligente une épée magique créée. Chaque fois qu'un personnage crée une épée magique, le MD doit déterminer, en secret, si un Immortel a rendu l'épée intelligente. Le créateur de l'épée ne saura si cela s'est produit seulement après que l'épée soit entre les mains de son propriétaire. Les actions des Immortels ne modifient pas le coût de l'arme.

Matériaux Spéciaux (Optionnel)

Le MD peut autoriser le lanceur de sorts à choisir des matériaux qui influent sur ses chances de succès. Des gemmes précieuses, des métaux ou des matériaux rares pourraient davantage conserver la magie que le bois brut ou des pierres communes. Le MD peut modifier les chances de succès comme il l'entend.

Coûts des Armures et des Armes Magiques

Coût d'Enchantement Initial d'Armure :
Coût non-magique x enc / 3
Coût d'Enchantement Initial d'Arme :
coût non-magique x enc x 5
Coût du Nombre de Bonus :
coût d'enchantement initial x le nombre de bonus supplémentaires.
Coût de Bonus contre Adversaires :
1/2 coût de l'enchantement initial par bonus contre adversaire
Coût de Restriction : -10% par bonus contre adversaire par restriction (si utilisé)
Coût d'Enchantement Initial Total :
coût de l'enchantement initial + coût du nombre de bonus + coût des bonus contre les adversaires coûtent - coût de restriction
Coût d'Effet de Sort :
1.000 po x niveaux du sort par effet de sort
Coût de Permanence :
5 x coût d'effet de sort
Coût de Restriction : -10% par effet de sort contre adversaire par restriction (si utilisée)
Coût Total de l'Effet du Sort :
Coût de l'effet du sort + coût de permanence - coût de restriction
Coût Total de l'Armure ou de l'Arme Magique :
coût d'enchantement initial total + coût total de l'effet du sort

Les Objets Magiques Divers

Pour créer un objet magique divers, le MD doit d'abord trouver le coût de l'enchantement initial de l'objet.
Pour cela, suivre les étapes décrites dans la *Liste de Contrôle de Coût d'Enchantement d'Objet Magique Divers*.

Liste de Contrôle de Coût d'Enchantement d'Objet Magique Divers

1. Le lanceur de sorts détermine quels sorts sera lancé sur l'objet magique.
2. Le lanceur de sorts calcule le nombre total de niveaux de sort.
3. Le lanceur de sorts multiplie le nombre de l'étape 2 par 1.000 pour déterminer le coût en po pour les matériaux utilisés dans la création de l'objet magique.

Lorsque le lanceur de sorts a récupéré les composants rares, payé le coût d'enchantement initial, fait ses jets de dés de probabilités de succès (par sort ajouté), et réalisé les rituels nécessaires, il a un objet rempli d'énergie prêt à recevoir son enchantement final.
Pour terminer le travail, le lanceur de sorts doit dépenser davantage de po et d'efforts sur l'objet.
Premièrement, il doit décider si l'objet est basé sur des *charges* ou si l'objet est *permanent*.
Les objets basés sur des charges (baguettes, bâtons, potions et parchemins) finiront par s'épuiser, bien que certains puissent être *rechargés*.
Les objets permanents peuvent être réutilisés encore et encore sans jamais s'épuiser.
Le coût d'un objet avec des charges est de 10% du coût d'enchantement initial x le nombre de charges à attribuer à l'objet.
Le coût pour un objet permanent est 5 x coût d'enchantement initial. (C'est le coût si l'objet avait 50 charges.)

Exemple : Un Magicien souhaite créer une *baguette d'allométamorphose*. C'est un sort de 4ème niveau et est le seul sort sur la baguette, donc son le coût d'enchantement initial est de 4.000 po (4 x 1.000 po = 4.000 po). Maintenant, il veut la charger en lui donnant 25 charges. Le coût est de 10.000 po (10% du coût initial de l'enchantement [400 po] x nombre de charges [25] = 10.000 po). Total coût de la baguette : 14.000 po.

Enchantements Multiples

Si un objet a plusieurs effets de sorts distincts, le créateur doit obtenir un succès pour chaque sort. Un échec signifie que l'effet correspondant est perdu que plus aucun enchantement ne peut être ajouté (s'il y en a, ils ne sont pas perdus). En d'autres termes, si le premier jet échoue, l'objet est ruiné, les po dépensées et le temps perdu.
Si le premier jet est un succès mais que le second échoue, alors le premier effet de sort a été enchanté sur l'objet, mais le second était un échec, et aucun effet supplémentaire ne peut être ajouté.
Au moins l'objet a survécu à l'enchantement initial et est magique.

Exemple : Un Magicien de niveau 20, Intelligence 18 crée une *boule de cristal avec ESP*. Cela requiert deux effets de sort : *clairvoyance* et *ESP*.
Le coût d'enchantement initial est de 5.000 po (l'un est un sort de niveau 3 et l'autre est un sort de niveau 2 ; 1.000 po x nombre total de sorts niveaux).
Le Magicien doit faire un jet par sorts. Il essaie d'abord l'effet de *clairvoyance*, car c'est le principal d'une boule de cristal. La formule donne une probabilité de succès de ([18 + 20] x 2) - (3 x 3) = 67 %.
Ensuite, il essaie l'effet d'*ESP*. La probabilité est de ([18 + 20] x 2) - (3 x 2) = 72 %.
S'il réussit les deux jets, il obtient une *boule de cristal avec ESP*. Si le premier jet réussit mais pas le second, il a une *boule de cristal*. S'il rate le premier jet , il a un morceau sphérique de cristal qui ne peut jamais être enchanté à nouveau. Qu'il réussisse totalement, partiellement ou pas du tout, cependant, il perd le reste des coûts de la boule de cristal. Par exemple, cet objet est permanent et non chargé, donc il perdra 25.000 po.

Utilisations par Jour

Certains objets magiques permanents ne sont utilisables qu'un certain nombre de fois sur laps de temps. Lors de la création d'un objet magique avec ce genre de limitation, le MD réduit le coût d'enchantement initial de 20 % pour les objets qui sont utilisables une fois par heure, de 25 % pour les objets utilisés une fois par jour, de 30 % pour une fois par semaine, de 35 % pour une fois par mois, etc. Ensuite, le MD peut ajouter le coût de 30 charges plus une par utilisation pendant le laps de temps choisi.

Exemple : Une *baguette de boule de feu* utilisable deux fois par jour est construite comme suit.
Coût d'Enchantement Initial :
2.250 po (3.000 po - 25 %).
Coût des Charges :
7.200 po (2.250 x 10 % x 32 charges).
Coût Total : 9.450 po.

Sorts de Niveaux de Puissance Variables

Certains sorts diffèrent en puissance avec le niveau du lanceur de sorts, comme *boule de feu*, qui est un exemple particulièrement parlant. Lors de la création d'objets magiques, les Magiciens doivent se conformer aux limites ordinaires des objets déjà présentés dans D&D®. Les baguettes ne peuvent faire que 6 dés de dégâts, les bâtons 8 dés, les anneaux et de nombreux types d'objets magiques divers ne peuvent pas être enchantés avec des sorts de type dégâts.
En cas de doute, trouver un exemple dans les listes d'objets magiques plus haut dans ce chapitre pour avoir une idée des limitations que les PJ et les PNJ doivent respecter s'ils veulent créer des objets magiques. De plus, lorsqu'on commence à créer des objets magiques, il est nécessaire de se familiariser avec la description du sort *dissipation de la magie* (Chapitre 3). Elle décrit ce qui arrive aux objets permanents lorsqu'ils sont touchés par des sorts de *dissipation de la magie*.

Recharger des Objets

Le coût de recharge des objets est égal au coût d'origine des charges, soit 10 % du coût d'enchantement initial x nombre de charges = le coût de la recharge. Les objets avec charges ne peuvent pas être rechargés au-delà du nombre initial de charges lors de leur création.
Les potions et les parchemins sont des objets avec des charges, mais qui n'ont qu'une charge par potion et qu'un sort par parchemin. (Selon des histoires anciennes, chaque flacon de potion ne contiendrait qu'une seule charge de potion, tandis que certains parchemins pourraient être enchantés avec plus d'un sort.) Garder en tête que différents sorts sur un parchemin sont considérés comme des objets magiques distincts.
Un Magicien peut décider au moment de la création qu'un objet avec des charges n'est pas rechargeable. Dans ce cas, réduire le coût de l'enchantement initial de 20 %. Une

fois les charges de l'objet utilisées, l'objet cesse d'être magique et ne pourra jamais être rechargé.

Temps d'Enchantement

Les objets magiques nécessitent un certain temps pour être créer : une semaine plus un jour par tranche de 1.000 po (arrondi) dépensée pour l'objet.
Pour l'exemple ci-dessus, la *baguette d'allométamorphose* prendrait 21 jours, une semaine plus 14 jours supplémentaires (pour un total de 14.000 po). Les restrictions sur le temps de création des objets magiques sont les mêmes que celles des armures et des armes magiques. Consulter « Temps d'Enchantement » dans la section précédente pour plus de détails.

Limites à la Création d'Objets Magiques

Le MD peut interdire à un joueur de créer tout objet qui pourrait déséquilibrer sa campagne. Un objet magique qui déséquilibre gravement une campagne est une baguette ou un bâton, surtout s'il inflige des dégâts, rendu permanent au lieu d'avoir des charges.
Les effets de dégâts et létaux doivent toujours être limités, soit en appliquant des charges, soit en limitant leurs utilisations.

Coûts des Objets Magiques Divers

Coût d'Enchantement Initial :
Nombre total de niveaux de sort x l.000po
Coût des Charges :
10 % coût de l'enchantement initial x nombre de charges
Coût de Permanence :
5 x Coût d'enchantement initial
Coût Total : coût d'enchantement initial + coût de charges
ou coût d'enchantement initial + coût de permanence
Objet Chargé Non Rechargeable :
Réduire le coût total de 20 %
Objet Limité sur une Période : Ces modifications au coût d'enchantement initial sont les suivants.
Utilisable par heure : - 20%
Utilisable par jour : - 25 %
Utilisable par semaine : - 30%
Utilisable par mois : -35%
Calculer selon 30 charges + nombre de charges utilisées par période.

Création de Construction Magique

Les constructions (les monstres magiques tels que les golems et les gargouilles) sont créés de manière assez similaire aux objets magiques. Pour certaines des étapes présentées dans cette section, le MD peut se référer à la section précédente « Création d'Objets Magiques ».
Quand le texte fait référence aux probabilités des Magiciens basées sur l'Intelligence, utiliser la Sagesse dans le cas d'un Clerc. Le lanceur de sorts créant la construction doit être de niveau d'expérience 18 ou d'un niveau égal aux DV de la construction à créer, selon la valeur la plus élevée. Si la construction a plus de 36 DV, le MD peut refuser de permettre au personnage de la créer ou limiter sa création aux personnages de niveau 36 uniquement.
Si la construction a jusqu'à deux capacités, le Magicien doit connaitre le sort de *création de monstre magique*. (Un Clerc peut utiliser un sort de *souhait* à la place.)
Si la construction a des capacités spéciales qui lui donneraient trois astérisques ou plus, le Magicien doit connaitre le sort de *création de n'importe quel monstre*. Un clerc ne peut pas la créer.
Pour des informations sur la recherche de composants rares, consulter les sections relatives ci-dessus.

Coûts et Temps

Coût de construction : 2.000 po par DV + 5.000 po par astérisque (comme indiqué dans les descriptions des monstres au Chapitre 14).
Une fois qu'un lanceur de sorts a acquis les composants rares, il peut commencer à travailler sur une construction, mais il devra dépenser beaucoup d'argent. Le coût de la construction inclut les composants de base de la construction et ceux rares et spéciaux pour l'enchantement.
Les constructions prennent la même quantité de temps que pour créer d'autres magiques objets, soit une semaine plus un jour pour 1.000 po de coût.
Comme les objets magiques, les constructions sont également soumises aux mêmes contraintes de temps, comme indiqué dans « Temps d'Enchantement » dans la section ci-dessus sur la création d'objets magiques.

Probabilités de Succès

Une fois que le lanceur de sorts a dépensé le temps et l'argent nécessaire à une construction, il jette les dés pour voir si l'enchantement est un succès. La formule, quelque peu différente de celle pour la création des objets magiques, est la suivante :

%= ([Int + Nv] x 2) - (DV + nombre d'astérisques)

Exemple : Un Clerc de Sagesse 18, niveau 20 veut créer un golem de bronze (20 DV, 2 astérisques). Il est déjà parti en quête des composants essentiels, a dépensé 50.000 po en matériaux, et a passé 57 jours pour l'enchantement.

Sa probabilité de succès est :

([18 + 20] x 2) - (20 + 2) = 54 %.

Si le résultat de jet est un échec, alors l'enchantement échoue. Le Clerc perd tout son temps, ses efforts, et l'argent dépensé.

Constructions Nouvelles contre Existantes

Si le joueur veut créer une construction présentée au Chapitre 14, consulter les capacités de ce monstre, alors que si le joueur veut créer un tout nouveau type de construction, le MD décide s'il l'autorise ou non.
Si c'est le cas, le joueur conçoit la construction en suivant le format des statistiques des monstres du Chapitre 14. Le MD décide ensuite si la construction est possible en examinant les statistiques et les capacités. Si elles sont nettement meilleures que celles des constructions existantes similaires en DV, alors le joueur doit les réduire jusqu'à ce qu'elles correspondent davantage aux capacités des constructions existantes.



Directives pour la Création de Nouvelles Constructions

Voici quelques règles de base pour la création de nouvelles constructions dans le texte suivant.

Attaques Spéciales : Certaines constructions pourraient avoir des attaques spéciales inhabituelles comme un souffle de gaz toxique ou un piétinement.
Le MD peut approuver, opposer son veto, ou modifier toute attaque spéciale proposée par le joueur lors de la création de la construction. Chaque attaque spéciale vaut un astérisque (*) supplémentaire et, comme toujours, chaque l'astérisque augmente le coût de la construction.

Dés de Vie : Une construction inférieure peut avoir de 1 à 6 DV, tandis que les supérieures, de 1 à 36.

Dégâts : En un round de combat, une construction ne peut pas infliger plus de trois fois ses DV en dégâts, voir même les limiter à deux fois ses DV.
Ces dégâts représentent le maximum possible obtenu aux dés, et ils doivent être repartis entre toutes ses attaques différentes.

Exemple : Un joueur crée un golem de sable de 10 DV et trois attaques par round. Par conséquent, il ne peut pas infliger plus de 30 points de dégâts par round. Repartis sur 3 attaques, nous obtenons 1d10 de dégâts par attaque.
Si le MD le souhaite, il peut même préférer que le golem n'inflige que 1d8 de dégâts par attaque pour diminuer sa puissance.

Guérison : Les constructions ne guérissent naturellement pas des dégâts subis et doivent être soignées par magie.
Sauf indication contraire, une construction peut être soignée par n'importe quel sort qui soigne les humains et les demi-humains.
Cependant, le MD peut substituer un autre sort qui soigne un type spécifique de construction.

Exemple : Une construction qui est une monstruosité mécanique pourrait être « guérie » par un sort de *foudre*, en récupérant un nombre de PV égal aux dégâts électriques théoriquement infligés par le sort.

Immunités : Les constructions inférieures (telles que les statues vivantes) sont immunisées contre le poison, les gaz, le *charme*, le *sommeil* et les autres sorts d'illusion.
Cependant, elles peuvent être endommagées par les armes.
Cet ensemble d'immunités vaut un astérisque (*).
Les constructions supérieures (comme les golems) sont en outre immunisées contre les attaques des armes non-magiques. Cela vaut un autre astérisque.
Certaines constructions ont une immunité particulière supplémentaire (contre le froid, le feu, etc.), mais celles-ci varient d'une construction à l'autre. Chaque immunité particulière (ou groupe d'immunités, à la discrétion de MD) vaut un autre astérisque, qui augmente son coût.

Nombre d'Attaques : Une construction peut avoir d'une à quatre attaques par round, au choix du MD.

Reproduction : Les constructions ne se reproduisent pas et il n'y a jamais de « bébés gargouilles » par exemple.
Pour chaque construction qu'un lanceur de sorts veut créer, il doit répéter le processus de création avec les mêmes coûts, durées et probabilités de succès.

Création d'Objets Magiques Immenses

Certains puissants lanceurs de sorts peuvent créer des bâtiments et des vaisseaux qui se déplacent par magie.
Si le MD autorise de telles choses dans une campagne, les personnages-joueurs lanceurs de sorts peuvent essayer d'en créer.
Ces créations coûtent des sommes d'argent faramineuses à construire. De plus, elles sont très souvent le fruit d'idées fantaisistes de PNJ Magiciens. Cela qui signifie qu'elles sont souvent fort peu utile et qu'elles ont coûté des fortunes entières, comme par exemple, un manoir mouvant monté sur roues.
Les lanceurs de sorts doivent être au moins de niveau 18 pour se lancer dans une telle entreprise.
Ils doivent s'entourer de spécialistes capables de créer l'objet normal à enchanter.
Par exemple, un lanceur de sorts souhaitant créer un bateau volant doit d'abord embaucher un spécialiste PNJ constructeur de navires.

Dans les campagnes qui utilisent les règles optionnelles de *Compétences Générales*, le lanceur de sorts doit connaître la compétence relative à l'objet en question.
Quoi qu'il en soit, lui ou quelqu'un travaillant pour lui doit connaître la compétence appropriée (généralement l'ingénierie ou la construction navale). L'ingénieur ou le constructeur de navires doit réussir un test d'Intelligence (ou de compétence) trois fois par jour de construction.
Trois échecs dans la même journée signifient qu'il n'a pas remarqué un défaut technique majeur qui condamne la construction de l'objet magique.
Cependant, le défaut peut se révéler uniquement après la fin de la création et son utilisation régulière. Dans le cas d'un navire, pas avant que l'engin ne commence son voyage inaugural ou même après. Le MD doit donc faire les jets de dés, sans que personne d'autre que lui ne sache si c'est un échec ou une réussite. Pour cette raison, il est souvent judicieux d'avoir recruté deux ou trois experts, afin qu'ils puissent repérer les erreurs des uns et des autres.

La Structure

L'ensemble de la structure de la construction doit être enchanté.
Sur un navire, la structure est constituée de la coque, du pont supérieur et des mâts.
Sur un bâtiment, la structure se compose de tous les murs extérieurs et d'une zone de plancher au moins aussi grande que le bâtiment. Les murs peuvent être en bois, en pierre ou en métal, le sol doit être en pierre ou en métal.
La structure doit s'appuyer sur des sorts qui crées des objets physiques permanents. Ces sorts sont listés au Chapitre 3.
Les techniques de construction standards ne peuvent pas fournir une structure assez solide pour résister à un déplacement régulier, donc le recours aux sorts est nécessaire.
Les intérieurs comme les planchers d'un bâtiment ou les ponts d'un navire, peuvent être construits sans faire appel à la magie.
La plupart de ces imposantes créations magiques sont le fait des Magiciens plutôt que des Clercs.
Pour créer ce type d'objet, un Clerc doit connaitre et employer librement le sort de *souhait* comme substitut à chacun des sorts magiques nécessaires à la création.

Le Processus de Création

Le personnage du joueur conçoit les plans du bâtiment ou du navire qu'il envisage de construire. Lui et le MD décide du nombre d'itérations des sorts *forme-tissu*, *forme-bois*, *forme-pierre*, *forme-fer* et *forme-acier* nécessaires à la fabrication de la structure.
Quand la construction débute, il est nécessaire d'enchanter chacun des éléments qui forment la structure.
Par exemple, un personnage veut créer un bateau métallique submersible.
L'engin mesure 18 mètres de long et environ 3.50 mètres de diamètre. Il est construit en acier, avec quatre grandes et épaisses fenêtres aux emplacements stratégiques (proue, pont avant, poupe et milieu du bateau en haut). Le joueur et le MD déterminent qu'il faudra 210 mètres carrés d'acier pour fabriquer la coque. Comme chaque sort de *forme-acier* crée 45 mètres carrés d'acier, la coque nécessite cinq sorts de *forme-acier* pour la construction.
Il y a quatre grandes fenêtres, il faut en plus quatre sorts de *forme-pierre* pour les créer. Ensuite, les enchantements suivants sont nécessaires : *création d'air* et *vol*. Ici, le MD permet de manière créative d'interpréter *vol* comme un sort sous-marin. Il ne soulèvera pas le navire au-dessus des vagues, seulement à la surface, mais le sort permettra au navire de se déplacer à 108m/tour sous l'eau. Avec ces sorts, le navire peut naviguer sur ou sous l'eau, et fournir de l'air à ses passagers. Naturellement, des ouvertures sont laissées dans la structure et des portes hermétiques construites par magie ou par des moyens normaux y prennent place. Les portes n'ont pas besoin d'être enchantées avec ces sorts.
Si un personnage échoue à un enchantement, cet élément est abimé, mais comme la construction est en cours, il peut réessayer. Cela coûte juste plus cher…

Temps de Construction

Le temps de construction magique dépend du nombre de lanceurs de sorts qui travaillent dessus.
Calculer combien de sorts différents entrent dans la fabrication de la structure. Comparer les deux et déterminer à quelle vitesse le projet pourrait être mené à bien.

Murs et Planchers

Comme mentionné précédemment, les murs intérieurs et les étages peuvent être créés par magie ou des moyens normaux.



Si le PJ lance sa construction dans les conditions normales, cela signifie qu'il devra payer les ouvriers selon les salaires indiqués au Chapitre 12.
Si la magie est utilisée pour les murs et les planchers, les sorts sont déjà décrits plus haut. Le temps requis est le même que pour l'enchantement de la structure et dépend du nombre de lanceurs de sorts et de la taille de la construction. Les murs individuels et autres cloisons peuvent être enchantés. Par exemple, une bibliothèque pourrait avoir un sort de *lumière éternelle* pour qu'elle ne soit jamais dans le noir.

Finitions

Les règles de création d'autres objets magiques associés à l'artisanat sont les mêmes que pour la création d'objets magiques divers.
Dans l'exemple du navire submersible, par exemple, une batterie de *baguettes de projectiles magiques* pourrait être installée comme des torpilles.
Ce genre de détails, qui n'affecte pas l'ensemble de la construction, sont créés comme des objets magiques indépendants et simplement montés là où ils doivent être utilisés.
Les objets (comme la *baguette de projectiles magiques* du navire) peuvent être attachés à l'extérieur d'un véhicule magique avec des commandes à l'intérieur sans surcoût ni difficulté.

Coûts d'Enchantement

Coût d'Enchantement de la Structure :
Nombre total de niveaux de sort x 3.000 po.

Coût d'Enchantement des Objets Supplémentaires :
Identique à ceux des objets magiques divers.

Si un Clerc crée un objet à l'aide de *souhaits*, calculer alors le nombre de niveaux de sorts en tenant compte des sorts simulés, et non de celui du sort de *souhait*.
Le constructeur d'un bâtiment ou d'un navire peut aussi décider d'embaucher des Magiciens pour faire le travail. Il doit alors payer non seulement le montant dicté par le projet, mais aussi les salaires des Magiciens recrutés. Consulter le Chapitre 12 pour davantage d'informations.

Attaques de *Dissipation de la Magie*

Il se peut qu'un navire construit avec ces règles soit touché par un sort de *dissipation de la magie*.
Que faire alors ?
Tout d'abord, l'ensemble de la structure du navire doit se tenir dans la zone d'effet du sort de 6 mètres carrés. Si ce n'est pas le cas, la *dissipation de la magie* n'a aucun effet sur le navire. Si tel est le cas en revanche, la *dissipation de la magie* est vérifiée.
En supposant qu'elle réussisse, tous les sorts qui ne sont pas des enchantements permanents sont complètement dissipés et ceux qui sont permanents ne durent plus que 1d10 (1-10) rounds.
Dans le cas d'un submersible, le navire s'arrête de bouger, commence à couler lentement, et l'air devient vicié jusqu'à ce qu'un sort de *création d'air* ne soit lancé.
Un vaisseau volant commencerait alors à perde de l'altitude jusqu'au retour du sort de *vol*. Cette situation pourrait entraîner un crash. Consulter les règles pour les dégâts de chute au Chapitre 8 pour calculer les dégâts subis.
Dans la chute, un vaisseau subit tous les dégâts indiqués et les éléments de la structure, les passagers, les membres d'équipage et les parties du fret subissent également des dégâts.
Toutefois, si « l'alimentation » redémarre avant que le navire ne s'écrase ou si les passagers peuvent lancer un *souhait*, le navire et sa précieuse cargaison pourraient ne pas atteindre le sol.

Recherche de Nouveaux Sorts

Un Clerc, un Magicien, un Elfe, un Druide, même un Paladin ou un Vengeur dans de rares cas, peuvent essayer d'inventer de nouveaux sorts et de créer de nouveaux objets magiques par la recherche. Ce sont des projets longs et difficiles. Pour les Clercs et les Druides, remplacer le score d'Intelligence par celui de Sagesse dans les procédures qui suivent.

Procédures pour les Joueurs

Lorsqu'un joueur souhaite que son personnage lanceur de sorts crée un nouveau sort, il en informe d'abord son MD. Ensuite, en suivant le format utilisé au Chapitre 3, il écrit son sort comme il l'envisage de fonctionner. Il n'indique pas de niveau de sort.
Le MD évalue alors le sort tel qu'il lui est présenté, indique quel est le niveau de sort et suggère tout changement que le joueur devrait y apporter.
Si le niveau de sort choisi est supérieur au plus haut niveau que le personnage lanceur de sorts peut lancer, il ne peut pas encore débuter la recherche, ni développer ce sort. Il doit davantage se limiter jusqu'à ce que le MD ajuste le niveau du sort à un niveau adéquat, ou alors attendre que son personnage ait le niveau approprié pour lancer le sort tel quel.
Quand le joueur et le MD sont satisfaits du résultat, passer à l'étape suivante.

Procédures pour les Personnages

La recherche de sorts nécessite du matériel de recherche, des composants, du temps et de l'argent. Une fois ces conditions sont remplies, le personnage pourra lancer les dés pour sa probabilité de succès.

Recherche

Pour rechercher un sort, un lanceur de sorts doit d'abord avoir accès à une grande bibliothèque comme celles des grandes cités ou de puissants Magiciens ou Clercs.
Le MD décide si la bibliothèque à laquelle le personnage est pertinente pour la tâche. Généralement ce n'est le cas que lorsque le lanceur de sorts a atteint le niveau 18 ou le niveau 9 en ayant rigoureusement conservé chaque livre de sorts et volume de recherche magique rencontrés tout au long de ses aventures. Si la bibliothèque du PJ n'est pas adéquate, il doit obtenir la permission d'une école de magie, d'un Ordre clérical, de puissants sorciers ou ecclésiastiques afin d'utiliser une plus grande bibliothèque.

Composants

Le lanceur de sorts doit alors trouver des composants pour le développement du sort. C'est au MD de les déterminer. En moyenne, le composant doit provenir d'un monstre avec des DV au moins égaux au niveau du sort (ou de difficulté similaire à obtenir), et le monstre doit avoir quelques liens avec le sort. Par exemple, des écailles de dragon rouge seraient appropriées pour un *nuage explosif*, du sang de troll frais pour une *régénération*, etc. Le lanceur de sorts doit avoir ces composants en main avant de commencer ses recherches, et doit partir à l'aventure pour les acquérir. Il ne peut pas les acheter simplement à un Magicien ou à un Clerc plus puissant.
Il n'y a de limites à ce processus que l'imagination du MD et des joueurs.

Temps et Argent

Le lanceur de sorts doit alors dépenser de grandes quantités d'or tout au long de ses recherches. Le coût total s'élève à 1.000 po x le niveau du sort. La recherche prend une semaine plus un jour pour 1.000 po dépensés. Après ce temps passé dans les livres, le MD indique la probabilité de succès. Si le lanceur de sorts est à court d'or, il peut interrompre ses recherches, partir à l'aventure pour gagner plus d'argent, et revenir plus tard pour reprendre. Il perd alors sa première semaine de recherche (il devra passer encore une semaine pour se familiariser et enrichir son travail), mais il ne perd pas l'argent qu'il a déjà dépensé.

Probabilités de Succès

Les probabilités de succès varient en fonction du niveau de sort recherché et s'il s'agit d'un nouveau sort (n'apparaissant pas déjà dans le monde de la campagne) ou commun (un sort que les autres lanceurs de sorts connaissent, mais que PJ n'a pas été en mesure d'apprendre et qu'il développe lui-même).
Pour un sort commun, ajouter l'Intelligence à son niveau, multiplier le résultat par deux, puis soustraire 3 par niveau de sort recherché.
Pour un nouveau sort, suivre la même procédure, mais soustraire 5 par niveau de sort au lieu de 3. Quelles que soient les chances de succès, un jet de 95 ou plus est un échec automatique. Il n'y a pas de succès automatique . La formule de probabilités de succès de la recherche de sorts est la suivante :

Sort Commun :
([Int + NV] x 2) - (3 x niveau du sort) = %
Nouveau sort : ([Int +NV] x 2) - (5 x niveau du sort) = %

Par exemple, un Clerc de niveau 5 avec 15 en Sagesse recherche un sort commun de 1er niveau. Il a ([15 + 5] x

2) - 3 = 37 % de chance de succès. Si la tentative initiale est un échec, le personnage doit recommencer.
Cependant, s'il essaie à nouveau, la prochaine tentative aura +5 % de probabilités de succès. Ce +5 % est cumulatif pour chaque échec subit. Par exemple, s'il échoue trois fois, à son quatrième essai, il aura +15% à la probabilité.

Dangers liés à la Recherche sur les Sorts

Le MD doit être très prudent lorsque les joueurs développent de nouveaux sorts. Ceux qui ont des effets permanents, qui augmentent en puissance avec le niveau le personnage, ou sans jet de sauvegarde peuvent conduire à des déséquilibres massifs. Dans la plupart des cas, même avec un sort que le MD a approuvé, le considérer comme « en probation ». Le tester lors d'une session afin de comprendre s'il doit être modifié s'il s'avère dangereux pour l'équilibre de la campagne.

Expérience des Sorts et des Objets Enchantés

À la discrétion du MD, des points d'expérience peuvent être attribués pour la création d'objets enchantés, de vaisseaux magiques et des recherches sur les sorts car un tel travail représente, après tout, un grand investissement en temps, en argent et en efforts, ce qui est l'essentiel de l'acquisition de l'expérience.
Noter bien, cependant, que cette expérience n'est attribuée que pour la première fois qu'un personnage travaille sur un type d'objet spécifique.
Lorsqu'un personnage crée un objet magique ou une pièce d'armure, il peut obtenir une récompense en PX égale au nombre de po dépensées pour l'objet, si l'enchantement a réussi. Si l'enchantement échoue, il n'obtient aucune expérience du projet.
Lorsqu'un personnage crée un vaisseau enchanté, un château, ou tout autre objet magique immense, il obtient une récompense en PX égale à 1/3 des po dépensées pour réussir les enchantements entrant dans la fabrication de l'objet. Il ne reçoit rien pour les enchantements ratés. Par exemple, une équipe de magiciens travaillant sur une galère de guerre volante acquiert l'expérience pour la première galère qu'ils créent avec succès, mais pas pour les suivantes du même type. Ils obtiendraient l'expérience pour le premier château volant qu'ils créent mais pas sur les suivants.
Ces récompenses de PX sont réparties équitablement entre tous les lanceurs de sorts travaillant sur l'objet enchanté. Cela est particulièrement important à retenir pour les enchantements de navires, qui génèrent beaucoup de PX mais sont généralement créés par de nombreux lanceurs de sorts.
Les personnages n'obtiennent pas d'expérience pour les sorts qui entrent dans la fabrication de la structure ou des éléments non-magiques.

La campagne D&D® se déroule dans un cadre organisé par vous, le Maître du Donjon, et créé pour offrir un environnement réaliste à une série d'aventures fantastiques. Elle doit susciter l'intérêts du MD et des joueurs. Le jeu a un cadre physique (désert, donjons, villes, etc.), mais une campagne est bien plus que cela, car elle ajoute des détails réalistes de toutes sortes. C'est un monde vivant et intéressant qui vous tient à cœur et que vos joueurs rêvent d'explorer.

La campagne et les aventures qu'elle contient sont très similaires à une série de romans fantastiques.

Les personnages sont les héros et les héroïnes de ces romans, concentrant l'action sur eux.

Une campagne n'est utile que lorsqu'elle remplit l'objectif du jeu : s'amuser. Un MD inexpérimenté peut facilement être pris dans la création d'un glorieux empire médiéval complexe puis il constatera que ses joueurs veulent seulement quelque chose de simple. Vous devriez discuter avec vos joueurs de leurs intérêts et créer un monde fantastique qui divertit et satisfait à la fois vous et vos joueurs.

Le Ton et les Objectifs de la Campagne

Le Ton de la Campagne

Le ton de campagne est sa saveur. C'est l'élément immatériel qui donne au MD et aux joueurs une compréhension de la manière dont les choses se déroulent dans la campagne, de ce qu'ils peuvent tirer de leurs efforts.

Par exemple, une campagne où les personnages sont tous de joyeux pirates, pourraient avoir un ton de cape et d'épée. Les joueurs savent que le ton d'une telle campagne est censé être similaire aux films de pirates divertissants. Par conséquent, ils savent que leurs personnages peuvent se balancer sur les lignes des mâts et réaliser toutes sortes d'acrobaties sans crainte de passer pour des idiots, que si les personnages se comportent comme les pirates de ces films d'action, ils auront tendance à être récompensés comme le sont ceux de cinéma.

Dans un autre exemple, une campagne où les personnages sont tous des espions travaillant ensemble pourrait avoir un ton de suspicion et de paranoïa. Les joueurs savent que leurs personnages peuvent se faire confiance, mais qu'ils peuvent ne faire confiance à personne d'autre et doivent se méfier en permanence et de tout événement qu'ils traversent.

Décidez du ton de la campagne que vous souhaitez avoir, et discutez de votre choix avec vos joueurs. Certains d'entre eux pourraient être très inconfortables ou mécontents de votre choix ! Par exemple, un joueur qui aime l'aventure légère pourrait être très mal à l'aise dans une campagne à l'ambiance d'espionnage paranoïaque, tandis que celui qui aime le réalisme sombre pourrait détester un ton léger de cape et d'épée avec des pirates.

Les Objectifs de la Campagne

L'objectif de la campagne est l'un des d'aspects les plus importants de vos parties de D&D. Les objectifs donnent aux joueurs et au MD quelque chose à rechercher, et offrent à tous un sentiment de récompense et de satisfaction une fois les buts atteints. Les meilleures et les plus anciennes parties de D&D sont celles qui ont des objectifs précis. Sans un objectif important, les joueurs tombent rapidement dans l'ennui.

Un objectif de campagne doit être épique, généralement impliquer le destin d'une nation ou du monde entier et être lié à toutes les aventures et les événements de la campagne. Cet objectif crée la lutte principale du monde.

L'objectif de votre campagne pourrait être « Apporter la paix dans le monde » ou « Vaincre le sorcier maléfique qui contrôle les souterrains magiques partout sous le continent », ou tout autre grande et noble fin. Les PJ pourraient être seulement une partie infime mais essentielle à la progression vers cet objectif, ou pourrait être le rouage majeur dans ce combat.

Si un objectif de campagne est atteint, il doit être suivi d'une période de calme relatif, pendant laquelle les personnages peuvent poursuivre leurs propres objectifs et intérêts avant qu'un nouvel objectif de campagne ne soit introduit.

L'objectif de la campagne peut consister en plusieurs objectifs à long terme, les objectifs stratégiques. Chacun représente une étape vers l'objectif final, mais reste très large, même après avoir joué de nombreuses aventures. Les objectifs stratégiques pourraient être « Libérer notre continent des tribus maléfiques » ou « Unir les nations afin qu'elles nous aident dans notre combat contre le mal. »

Chaque objectif stratégique est composé de plusieurs objectifs à court terme, les objectifs tactiques. L'objectif d'unir les nations peut être constitué d'objectifs tactiques comme « Se lier d'amitié avec les créatures loyales de la Forêt interdite », « Aider les peuples d'Ylaruam afin qu'ils aient une dette envers nous et qu'ils nous aident dans le futur », et ainsi de suite.

Le MD ne doit pas imposer des objectifs de campagne qui n'intéressent pas les joueurs.

La campagne ne serait alors pas amusante pour des joueurs qui n'aiment pas ces objectifs. Avant le début de la campagne (et à la fin de chaque objectif atteint), sondez les joueurs sur les types d'objectifs qu'ils aimeraient poursuivent à l'avenir. Soyez aussi vague que possible pour ne pas révéler de détails importants et gardez une part de mystère, mais découvrez ce que vos joueurs aiment et n'aiment pas.

Soyez prêt à changer d'objectifs si besoin, car les joueurs peuvent être incroyablement imprévisibles et inventifs. Tous les types d'objectifs peuvent changer car les joueurs apportent leurs propres idées et préférences qui façonnent la globalité de la campagne. Le résultat final est un mélange unique de l'intention du MD et de l'imagination des joueurs, ce qui est agréable pour tout le monde.

Écrivez les objectifs. Cela aide à organiser vos réflexions, crée des objectifs bien définis, et élabore un plan pour votre campagne.

En créant des donjons, des rencontres dans la Nature Sauvage, et d'autres éléments du jeu, considérez toujours les divers objectifs de la campagne.

Concevez toujours vos aventures en gardant en tête un but spécifique. Cela ne veut pas dire que la session de jeu doit obligatoirement être une avancée sérieuse vers un objectif. Les explorations de donjons simples sont très divertissantes à l'occasion, libèrent les frustrations et sont un retour bienvenu aux sources du jeu.

Avoir des objectifs n'interdit pas de s'aventurer le cœur léger. Si l'humour n'est pas présent dans le jeu, le MD et les joueurs prennent la campagne beaucoup trop au sérieux. Faites des blagues, lancez des calembours, et proposez des rencontres purement frivoles et ridicules. Amusez-vous !

Mais, sur le long terme, les aventures sont bien plus satisfaisantes et plus intéressantes, s'il y a des objectifs bien définis à atteindre.

Objectifs des Personnages des Joueurs

Tout comme les campagnes ont des objectifs, les personnages en ont aussi, et ceux-là peuvent n'avoir rien à voir avec ceux de la campagne.
Un personnage peut désirer atteindre le pouvoir, se faire des amis, collectionner des objets rares, trouver l'âme sœur, laver l'honneur de sa famille, se venger d'un tort qu'on lui a fait, etc.
Demandez à vos joueurs quels sont les objectifs de leurs personnages. Si les joueurs ne les connaissent pas alors ils doivent réfléchir davantage à la personnalité de leur personnage, aux liens et aux histoires avant qu'ils n'entrent en jeu. Laissez vos joueurs proposer des détails sur leur personnage, leur famille et leur activités de pré-campagne, même ceux qui pourraient modifier l'histoire de la campagne, et intégrez-les dans votre monde de campagne. Ne cédez pas à des détails déraisonnables, tels que « Mon père est l'empereur et je suis assez riche pour acheter tout ce que veulent mes compagnons. »

Les objectifs des personnages peuvent changer tout comme la campagne le fait. C'est un processus naturel et vous ne devriez pas essayer de l'empêcher.

Concevoir le Cadre

Le cadre de la campagne dans lequel les joueurs incarnant les personnages évoluent et voyagent est un élément primordial du jeu.
Le cadre classique sur lequel la plupart des campagnes de D&D sont basées est le XVème siècle en Europe, mais une Europe imaginaire où l'imprimerie et la poudre à canon n'ont jamais été inventées. La majorité des aventures et des suppléments édités par TSR se déroulent dans des mondes comme celui-ci, et donc si vous envisagez d'utiliser ces ressources avec un maximum d'utilité, vous devriez créer un cadre similaire.
En revanche, si vous n'êtes pas contraint par les cadres de campagne fournis par ces ressources (modules et suppléments de TSR), vous pouvez concevoir un monde de campagne qui reflète vos gouts personnels et votre imagination.
Quoi qu'il en soit, vous pourriez peut-être trouver des personnages, des sorts, de l'équipement et des intrigues utiles dans ces modules et suppléments. Vous pourriez peut-être aussi vous baser sur un bon roman fantastique pour le cadre de votre campagne, ou le créer de toutes pièces.

Conception de la Carte

Pour concevoir la carte de votre cadre de campagne, vous pouvez suivre les étapes suivantes :

1. Décider du Terrain
2. Dessiner une ou plusieurs Cartes de la Zone
3. Placer la Ville Départ et les Donjons Locaux
4. Placer les Zones sous contrôle des Humains
5. Placer les Zones sous contrôle des Non-Humains
6. Décrire la Ville de Départ
7. Remplir les Autres Détails
8. Créer des Repaires et des Tables de Rencontres

1. Décider du Terrain

Décider à quoi ressemble la zone, dans l'ensemble. Cela peut être des montagnes, des plaines, des bois, du désert ou un mélange de tout. Naturellement, plus la zone est grande, plus il y a de types de terrain que la carte est susceptible de comporter.
Votre décision sur ce qu'est la campagne, vous aide à décider des



types de terrains. Par exemple, si vous faites une campagne sur les nomades du désert, la plus grande partie de votre carte sera composée de déserts, d'oasis et occasionnellement de villages et de villes, peut-être bordée de tous les côtés par les terrains plus agréables des autres nations. Si vous faites une campagne sur les pirates, la plus grande partie de la carte sera composée d'océans et de mers, avec beaucoup d'îles et de côtes délimitées.

2. Dessiner une ou plusieurs Cartes de la Zone

Décider de la taille de la zone que vous souhaitez représenter sur votre première carte. Cette carte peut montrer la zone entière si vous prévoyez que vos personnages se promènent dans toutes directions dès le début de la campagne. Si vous planifiez vos premières aventures sur une zone limitée, telle qu'une unique vallée, une île, ou une baronnie, vous pouvez simplement la dessiner au début de la campagne et ajouter des cartes supplémentaires au fur et à mesure que cela est nécessaire.
Pour les cartes dans la Nature Sauvage, utiliser du papier quadrillé hexagonal. Vous pouvez utiliser un atlas pour recueillir des idées sur la façon dont les rivières, les montagnes et d'autres caractéristiques du terrain interagissent les unes avec les autres. Utiliser votre bon sens. Les rivières coulent vers l'aval, les forêts côtoient rarement les déserts, et les jungles comportent de nombreux marécages et rivières.
Si vous cartographiez une zone entière ou une série de zones, l'échelle de votre carte devrait probablement être de 36 km par hexagone. Si vous faites une grande carte d'une petite zone, ou d'une région plus petite, l'échelle de votre carte devrait probablement être de 12 km par hexagone. Vous pouvez ajuster l'échelle de votre carte en fonction de la zone que vous cartographiez, mais indiquer toujours l'échelle sur votre carte pour ne pas l'oublier.
Esquisser d'abord le terrain au crayon pour pouvoir faire des changements, dessiner la caractéristique la plus remarquable d'une zone d'un hexagone dans celui-ci. Par exemple, s'il y a une ville importante dans cet hexagone, utiliser un symbole de ville et s'il est majoritairement composé de forêts, utiliser celui d'une forêt.
Bien que vous ne symbolisiez qu'un seul type de terrain par hexagone de carte, de nombreuses autres caractéristiques sont supposées être présentes dans chacun d'entre eux et dans chaque type de terrain. Par exemple, une jungle qui contient des clairières, des collines, des vallées, des marécages, etc. est notée sur la carte par un palmier.
Prendre des notes sur les descriptions des terrains que vous faites pendant les parties, mais ne pas le faire sur tout. Les joueurs doivent tenir des registres s'ils veulent des détails sur les zones sauvages. Conserver uniquement les informations dont vous devez vous souvenir pour la campagne comme les villes, les châteaux, les repaires de monstres importants, etc.



3. Placer la Ville de Départ et les Donjons Locaux

Vous souhaiterez peut-être que tous les premiers personnages joueurs de la campagne proviennent du même village, ville, ou cité, que nous appellerons ici Ville de Départ. Sauf si vous êtes un MD expérimenté et que vous savez comment réunir des personnages d'horizons très variés, nous vous recommandons cette approche.
Choisir l'emplacement de la ville de départ des PJ sur la carte. Cette ville devrait être près d'une rivière ou d'une route. Si vous placez la ville près du centre de la carte, les personnages peuvent explorer dans toutes les directions.
Si votre campagne utilise des donjons (décrits plus tard), vous pouvez placer un donjon proche de la ville de départ, et d'autres dans des endroits déserts ou dans des régions difficiles à atteindre comme les montagnes ou la forêt profonde.

4. Placer les Zones sous Contrôle des Humains

Marquer les zones sur la carte qui sont habitées ou contrôlé par les humains.

La plupart des Humains vivent à proximité de sources d'eau potable, le long des côtes et sur des terres agricoles fertiles. Vous voudrez peut-être noter les détails sur les règles de domaine utilisées par les Humains dans toute la zone.

5. Placer les Zones sous Contrôle des Non-Humains

Ensuite noter sur la carte les zones contrôlées par d'autres races intelligentes comme les Elfes, les Nains, les Petites-Gens, les Centaures, les Orcs, les Dryades, etc.
Les Elfes préfèrent les endroits boisés loin des humains, les Nains et les Gobelins préfèrent les montagnes et les collines, et les Petites-Gens vivent sur des terres agricoles fertiles ou sur de douces collines. De nombreux monstres choisissent un territoire pour chasser et à défendre, tandis que les Orcs et les créatures similaires font des raids et se déplacent beaucoup.
Les terrains appropriés pour d'autres monstres sont indiqués dans les descriptions de monstres du Chapitre 14.
Bien que les zones non humaines n'aient généralement pas de frontières figées, vous devez noter les zones où les demi-humains et les monstres peuvent être rencontrés.

6. Décrire la Ville de Départ

Tout d'abord, déterminez la taille de la ville de départ des personnages :

Type de Communauté	Population
Village	50-999
Petite Ville	1.000-5.000
Grande Ville	5.000-15.000
Cité	+ 15.000

La ville de départ devrait fournir les services dont les personnages ont le plus besoin, y compris un endroit pour séjourner (leur maisons familiales, des auberges, pensions, maisons de guilde, etc.), des temples, une Guilde de Voleur, des artisans et des magasins, et bien sûr la garde de la ville qui veille.
Vous devez également décider qui dirige la ville. Il peut s'agir d'un shérif nommé par un baron, un conseil municipal, un maire, un puissant prince marchand, un baron, voire un PNJ aventurier de haut niveau. Les dirigeants PNJ doivent être au moins de niveau Nominal, avec des gardes du corps et un accès à la magie appropriée.

7. Remplir les Autres Détails

Terminer la carte en marquant les PNJ locaux, les rumeurs et points notables. Ces informations devraient inclure les personnes qui embauchent des aventuriers (et leurs motivations), la fréquence et l'étendue des patrouilles de la garde locale, les noms des fonctionnaires municipaux et des personnalités, etc.

8. Créer des Repaires et des Tables de Rencontres

Au lieu de toujours utiliser la *Table des Monstres Errants*, vous devriez plutôt créer votre propre table, basée sur les créatures que vous avez placées dans la zone. Essayez d'être cohérent (pas de sangsues géantes dans le désert, pas de Petites-Gens dans de hautes montagnes, etc.)
Prenez des notes sur quelques repaires de monstres spéciaux mais ne les placez pas sur la carte ! Utilisez-les lorsque les personnages rencontrent un repaire de monstres, et révélez-les là où ils le trouvent.
De manière semblable, dessinez quelques plans de châteaux, de navires et tout autre chose qui peuvent être utilisées ultérieurement.

Villages et Cités

Tous les personnages commencent dans la ville de départ, à partir de laquelle ils débutent leurs aventures. La ville de départ offre un lieu où un groupe peut acheter de l'équipement, embaucher des hommes et des suivants, vendre des trésors (et peut-être identifier des objets magiques), et où la guérison cléricale est disponible contre de l'argent ou un service. Les rumeurs qui peuvent mener à l'aventure grouillent dans les auberges ou les tavernes. La plupart des personnages auront grandi dans cette ville et devraient connaître de nombreux PNJ présents ici.
La plupart des villes sont situées proche d'un cours d'eau. Sans une source d'eau potable, aucune ville ne peut survivre. Dans certaines régions, des puits peuvent être creusés, et une source naturelle aurait pu faire surface, attirant les premiers colons. Les rivières et autres sources d'eau sont les plus appréciées des colons, et l'affluent d'une rivière sera probablement la première zone habitée de toute étendue sauvage. La terre convient à l'agriculture, et la plupart des fermes sont en lisière de la ville.

Dans les villes nouvelles, la plupart des bâtiments sont en bois, parfois en pierre pour les plus grandes. Les chemins de terre et les ruelles traversent la ville, peut-être que certaines rues principales sont pavées de pierre si la ville est importante. Les maisons d'habitation sont dans une zone, et la plupart des commerces dans une autre.
Si la ville se trouve à proximité d'une étendue sauvage dangereuse, elle est entourée d'un mur défensif qui mesure de 3 à 9m de haut avec au moins deux portes. Le mur peut être une simple barrière en rondins, un rempart en terre ou plus élaboré, avec des remparts et du matériel de siège (catapultes, chaudrons à huile, etc.) Les remparts sont attribués d'une tour quelconque, souvent en pierre. Sinon ils sont entourés d'une fosse et d'un pont-levis.
On trouve dans toutes les villes un ou plusieurs de ces types de bâtiments, zones et personnes (selon la taille de la ville, l'emplacement, dégrée de civilisation, gouvernement, etc.) :

Place du Marché : Les agriculteurs apportent leurs marchandises en ville tôt chaque matin, et ont généralement des clients réguliers sur la Place du Marché de la ville. Peu après l'aube, les ménagères locales (et d'autres) y viennent pour acheter les fournitures de la journée.

Bazar Commercial : La ville peut avoir plusieurs magasins, et peut-être un magasin général, où la plupart des articles sont vendus.
Si la ville est importante ou sur une route commerciale, on peut y trouver un bazar commercial. Il s'agit d'une collection de divers marchands et artisans, vendant leurs marchandises sur des stands ou de petits commerces le long d'une ou plusieurs rues d'une partie de la ville.
Le bazar est un lieu bruyant, chaotique, coloré, et dangereux pour le riche visiteur imprudent. Les voleurs sont nombreux, tant parmi la foule que derrière les comptoirs !

Guildes Artisanales : Les guildes artisanales offrent un mode de transmission de savoirs particuliers. Leurs secrets sont soigneusement gardés et ne sont pas à vendre. Il y a des guildes à la fois pour l'artisanat (comme la fabrication de cordes) et pour les professions (Magicien, Voleur, etc.).

Une ville prospère en commerçant avec d'autres. Des groupes de marchands de 1 à 100 chariots voyagent dans les zones habitées (s'aventurant rarement dans les déserts inexplorés), transportant certains biens vers des endroits où ils peuvent être vendus à profit. La plupart des routes de commerce deviennent rapidement des entreprises complexes avec des horaires réguliers.

Trésorerie de la Ville :
Les aventuriers ramènent en ville de l'argent, en quantité bien plus importantes que les citadins aisés ne le peuvent normalement. Tout visiteur avec des sacs d'or ou des pierres précieuses est surveillé de près par les voleurs et les bandits rôdant dans les ruelles sombres. Ainsi, il est sage pour les aventuriers de visiter la Trésorerie de la ville dès leur arrivée, de peur que leurs fortunes disparaissent dans les caisses des Guilde de Voleur.
Le Trésor prend une taxe sur tout versement d'environ 10% de la valeur totale.
Les pièces elles-mêmes ne sont pas de simples morceaux de métal, mais elles ne sont pas non plus aussi finement détaillées que nos monnaies modernes. Les forgerons y travaillent pour le chef de la région, sous bonne garde.

Il existe encore bien plus de choses dans les villages et cités des mondes fantastiques que ce dont on peut parler dans ces quelques pages. En plus des institutions présentées ci-dessus, il y a davantage de commerces et de professions indispensables à la vie d'un bourg médiéval.
Ainsi, un monde médiéval-fantastique n'est pas moins complexe et détaillé que notre monde moderne.
Chaque personne vit sa propre vie, a des espoirs et des rêves, et fait le nécessaire pour survivre. La plupart des gens contribuent, d'une manière ou d'une autre, à la survie de leur communauté. Le MD devrait éviter de négliger les détails « de fond », et même si les personnages-joueurs sont les plus importants pour le jeu, ils sont en fait de très petits pions du monde dans lequel ils évoluent.

Histoire

Vous devez détailler au moins la base de l'histoire de la région : quand le domaine s'est établi, les détails des guerres entre populations rivales de cette zone, l'histoire récente (en particulier les détails de l'activité du Mal, de mauvais dirigeants, de pillards, etc.). Assurez-vous de travailler les détails des personnages concernant leur famille et leur origine dans l'histoire locale. Si, par exemple, un joueur décide que le père de son personnage a été tué par un vampire (donc d'où vient la haine du PJ envers les morts-vivants), alors vous pourrez étendre cela à la Grande Peste Vampire d'il y a 15 ans. Si le cadre a une histoire, cela semblera beaucoup plus réel aux joueurs.

Langages

Vous devez décider quelles langues sont disponibles dans le cadre de la campagne. Dans la plupart des parties de D&D®, il y a 20 langues différentes ou plus utilisées par les monstres et les personnages.
Vous pouvez sélectionner des langues de la liste des langues fréquentes (ci-dessous), ou vous pouvez laisser le joueur choisir. Sinon, si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter d'autres langues à la liste si vous pensez qu'elles seront utilisées dans vos parties. Le langage commun de la campagne est la langue parlée par la majorité des personnages-joueurs. Dans un monde qui, comme la Terre, a de nombreuses langues humaines différentes, il y a différentes nations parlant des langues humaines très différentes de la langue Commune.

Remarque : Les locuteurs d'une langue ne l'appellent jamais la langue Commune, donner à chaque langage humain unique son propre nom, un nom qui habituellement correspond aux personnes qui le parlent. Dans une campagne se déroulant dans l'Empire de Thyatie, par exemple, la langue commune serait le Thyatien.
Rappelez-vous que les morts-vivants n'ont pas de langues qui leur sont spécifiques. S'ils sont intelligents, ils parlent les langues qu'ils parlaient de leur vivants.

Liste des Langues Fréquentes

1.Autres Humains	11. Petites-Gens
2. Gobelour	12. Harpie
3. Doppleganger	13. Hobgobelin
4. Dragon	14. Kobold
5. Nain	15. Homme lézard
6. Elfe	16. Méduse
7. Gargouille	17. Minotaure
8. Gnoll	18. Ogre/Géant
9. Gnome	19. Orc
10. Gobelin	20. Pixie

PNJ Importants

Vous devriez travailler certains détails des PNJ qui peuvent s'avérer importants pour la campagne. Vous n'avez pas nécessairement à créer de feuilles de personnages standards mais vous devrez noter les points suivants :
1. Nom
2. Apparence
(taille, poids, âge, sexe, vêtements et détails intéressants)
3. Personnalité (mode d'expression, manières, hobbies et centres d'intérêt)
4. Profession et rôle (ce qu'il ou elle est dans la campagne)

Les PNJ importants sont les dirigeants locaux, les sages, un ou deux gardes, un ou deux propriétaires de boutique, les personnages d'intérêt romantique, les aventuriers à la retraite, les informateurs, et les personnes qui détestent les PJ.

Gouvernement

Comme mentionné précédemment, la campagne standard de D&D® se déroule dans un monde ressemblant à l'Europe du XVème siècle. La culture est médiévale, chaque zone étant régie par un petit seigneur de guerre qui jure allégeance à un chef de guerre plus important, qui protège ses vassaux en retour, et à l'aube de la Renaissance, une époque où la classe moyenne augmente en taille, richesse et influence, et où de nouveaux domaines sont défrichés dans les arts, les sciences et la philosophie.
Toutefois, vous n'êtes pas obligé de suivre cette approche dans votre propre campagne. D'autres noms et formes de gouvernement sont certainement possibles, et même communs.
Le cadre de campagne « Le Monde Connu » (décrit en Annexe 1) comprend un ensemble de Jarldoms (gouvernés par des « Jarls »), qui sont semblables à des comtés indépendants, un Émirat (gouverné par un Émir, un Roi de tribus), une République, plusieurs États-Libres, et d'autres.
Le gouvernement de votre cadre de campagne, au lieu d'être un système féodal, pourrait être l'un des types suivants :
Confédération : Un groupe uni de domaines indépendants.
Démocratie : Un seul domaine ou confédération de domaines gouvernés par les citoyens, soit directement ou par l'intermédiaire de dirigeants élus.

Dictature : Tout domaine gouverné par un seul chef chef (mais sans noblesse ni royauté).
Magocratie : Domaine gouverné par des Magiciens.
Militocratie : Gouvernement de Guerriers.
Monarchie (ou autocratie) : Un domaine gouverné par un chef qui a hérité du titre.
Oligarchie : Un domaine gouverné par deux ou plusieurs gouvernants égaux en pouvoir.
République : Une démocratie avec des dirigeants élus.
Théocratie : Un gouvernement de Clercs.

Les Immortels

Enfin, vous devez décider de la nature des Immortels dans la campagne. Vous pouvez suivre la procédure indiquée ci-dessus pour les « PNJ Importants » pour déterminer à quoi ils ressemblent. De manière générale, ce sont les Clercs qui sont les plus désireux de connaître les Immortels dans les premiers temps de la campagne. Un Clerc choisit habituellement un Immortel qu'il sert tout le long de sa vie et chaque Ordre Clérical est généralement fondé pour poursuivre les objectifs d'un Immortel.

Adapter le Jeu au Cadre de Campagne

Sachez également que vous pouvez adapter le jeu à votre cadre de campagne. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser chaque élément présenté dans cet ouvrage. Si un élément n'est pas cohérent avec le cadre de votre campagne, vous pouvez passer outre.

Le Choix des Classes de Personnages

Vous ne souhaiterez peut-être pas utiliser toutes les classes de personnage à D&D. Il se peut que votre campagne soit basée sur un roman fantastique où il n'y a ni Nains, ni Elfes, ni Petites-Gens, seulement des Humains. C'est très bien ! C'est votre campagne, organisez-la comme vous le souhaitez. Éliminez simplement les classes de personnages indésirables de votre campagne ou modifiez-les à votre convenance. Essayez simplement de les garder équilibrés lorsque vous le faites.

Choix ou Modification des Sorts

De même, vous ne voudrez peut-être pas que chaque sort soit présent dans les parties de votre campagne. Vous pensez que le *sommeil* est trop puissant ? Éliminez-le ou faites-en un sort de niveau 2 ou 3 dans votre campagne. Vous souhaitez une mortalité des PJ plus importante dans votre campagne ? Éliminez les sorts de *rappel à la vie* et ceux similaires.
Nous vous conseillons de photocopier une feuille du livre de sorts de l'Annexe 3 et de noter dessus les sorts que vous modifiez ou éliminez de votre campagne. En la gardant à portée de main, cela évitera tout impaire de proposer aux PJ l'un de ces sorts retirés du jeu lors de la découverte d'un parchemin, ou des rencontres avec des PNJ Maîtres en magie, susceptibles de leur apprendre de nouveaux sorts.

Choix ou Modification des Monstres

Le bestiaire de créatures du Chapitre 14 s'inspire de très nombreuses sources différentes. Les mythologies de différentes cultures et l'imagination de nombreux auteurs de jeux ont contribué à cette liste importante.
Comme la liste est très variée, vous pouvez trouver que tous les monstres ne sont pas appropriés à votre monde de campagne. Jetez impitoyablement à votre guise tous les monstres qui ne conviennent pas à la campagne et introduisez de nouveaux monstres qui sont plus cohérents. Par exemple, dans un cadre de campagne proche de l'ère antique classique (Rome ancienne, Égypte ancienne, Grèce antique, etc.) avec la magie présente, vous voudriez garder des monstres tels que les centaures, les sphinx, les momies, les dryades, les cocatrix, les pégases, les hydres, les golems de bronze. Mais d'autres créatures, comme les orcs, les gobelins, ou le spectateur, détonne du cadre classique de la campagne. Éliminez-les simplement (sans oublier des tables de monstres errants et les autres tables de rencontres) pour garder le ton que vous voulez à la campagne.

Utilisation ou Non des Règles Optionnelles

Enfin, vous pouvez parcourir ce livre et sélectionner les règles optionnelles à inclure. Les chapitres 5 et 19 présentent de nombreuses règles optionnelles et plusieurs options supplémentaires sont dispensées tout au long de cet ouvrage. Pour décider si vous voulez ou non utiliser une règle optionnelle, essayez de prévoir l'effet de la règle sur votre campagne. La *Maîtrise des Armes*, par exemple, oblige les personnages à se spécialiser dans des armes spécifiques, les rendant plus puissants avec celles-ci, mais aussi plus faibles s'ils sont forcés d'utiliser des armes en dehors de leur domaine de spécialité. Si c'est l'effet que vous voulez, choisissez la règle. Ensuite, informez vos joueurs des règles optionnelles que vous utiliserez.

Concevoir des Donjons et des Aventures

Concevoir des Aventures

Une aventure est une histoire courte d'action et d'aventure transposée en jeu de rôle. Plusieurs aventures menant au même objectif ressemblent davantage à un roman.

Étapes par étapes
Les étapes suivantes peuvent être utilisées comme guide pour concevoir une bonne aventure. Lisez-les pour vous donner des idées, et suivez les étapes si vous le souhaitez.
1. Choisir un Scénario
2. Décider d'un Cadre
3. Choisir les Monstres Spéciaux
4. Dessiner la Carte
5. Élaborer le Cadre
6. Remplir les Derniers Détails

1. Choisir un Scénario

Un scénario est une idée ou un thème qui est le fil conducteur de l'aventure.
Toute l'aventure doit suivre le scénario. Un bon scénario fournit aux joueurs une raison de partir à l'aventure, et donne à l'aventure une cohérence et une logique. Les monstres et les trésors sont placés plus tard, en fonction du scénario utilisé. En bref, le scénario influe sur l'ensemble de l'aventure.
Un scénario est tout ce que vous pouvez imaginer ! Voici quelques exemples expliqués ci-dessous.

Explorer l'Inconnu : Le groupe est engagé pour cartographier un territoire inconnu. La région pourrait avoir été connue autrefois mais est aujourd'hui



oubliée ou détruite. Une étrange tour pourrait mystérieusement apparaître pendant une nuit dans un endroit familier et le souverain local voudrait que les PJ aillent voir.

Enquêter sur un Avant-Poste Ennemi : Les ennemis (peut-être des monstres) envahissent les zones habitées par les Humains. Les personnages doivent entrer dans un avant-poste ennemi, découvrir les forces et les plans de l'envahisseur et les détruire si possible.

Reconquérir des Ruines : Le groupe est en mission de repérage d'un ancien village avant que les colons ne s'y réinstallent de manière permanente. Les ruines peuvent avoir été envahies par un certain type de monstre, qui doit être chassé ou tué. Les ruines pourraient n'être que la partie émergée d'une cité maléfique.

Détruire un Mal Ancien : Le soi-disant « Mal » est un monstre ou un PNJ, mais le type exact n'est pas connu des personnages jusqu'à ce qu'ils partent à l'aventure pour savoir ce que c'est. C'était peut-être quelque chose d'enterrée profondément et réveillée par des fouilles récentes, une zone nouvellement conquise, etc.

Inspecter un Sanctuaire Perdu : Pour supprimer une malédiction ou trouver un objet spécial, le groupe doit se rendre à un sanctuaire perdu depuis des lustres. Ils ont seulement une idée approximative de son emplacement, et peuvent avoir à consulter un oracle ou un voyant pendant le voyage.

Accomplir une Quête : Un roi (ou tout autre puissant PNJ) attribue une tâche épique à un personnage ou à un groupe. Il peut s'agir de récupérer un objet de valeur ou puissant.

S'Évader des Geôles Ennemies : Les personnages ont été capturés ! Ils doivent s'échapper de leurs cellules au plus profond d'un donjon. Assurez-vous que l'évasion et la récupération d'une partie de l'équipement sont possibles, mais pas aisées.

Sauvetage de Prisonniers : Des personnes précieuses ou importantes sont retenues prisonnières par un groupe mauvais (bandits, orcs, un Magicien maléfique). Le groupe est embauché, ou peut simplement être à la recherche d'une récompense annoncée.

Utilisation d'un Portail Magique : Un portail magique est un dispositif qui envoie comme par magie des créatures d'un lieu à un autre. Il peut s'agir d'une porte vers une autre dimension ou un autre monde, et pourrait devenir le point de départ d'une invasion venue d'ailleurs! Ce pourrait être simplement un moyen de forcer le groupe à pénétrer dans une partie secrète d'un donjon. Le groupe pourrait être en mission pour détruire le portail, ou pourrait être embauché pour rouvrir ou trouver un portail fermé ou perdu. Le portail peut être connu ou secret, et peut fonctionner de différentes manières ou à sens unique !

À la Recherche d'une Race Perdue : Les personnages trouvent une race perdue depuis longtemps qui était autrefois humaine, mais qui a vécu sous terre si longtemps que de nombreux changements se sont produits (changement de couleur, d'habitudes, infravision, etc.).

2. Décider d'un Cadre

Décider où l'aventure aura lieu. Vous n'avez pas encore à faire une carte complète de la zone, mais vous devez décider comment elle se présente en général. Après avoir choisi une zone (quelques exemples sont donnés ci-dessous), prenez des notes sur toutes les idées spécifiques que vous avez pour des pièces ou des endroits particuliers.

Mine Abandonnée	Terres Agricoles
Temple Ancien	Montagnes
Forteresse	Océan/Mer
Crypte/Cimetière	Ville/Cité
Foret Profonde	Sous la Mer
Désert	Village

3. Choisir des Monstres Spéciaux

Vous devez sélectionner (et ne pas laisser au hasard) quelques monstres spéciaux, basés sur le scénario. Ils devraient être le principal obstacle des PJ. Vous pouvez créer de nouveaux monstres si vous le souhaitez. Par exemple, si le scénario est « Reconquérir des Ruines dans un décor de « Ville en Ruine », les personnages pourraient se voir confier la mission de nettoyer la zone des humanoïdes pour que les humains puissent réoccuper le lieu. Vous

pourriez placer quelques repaires d'hobgobelins (15-20 créatures chacun), plus leurs familiers et leurs alliés, en tant que monstres spéciaux dans ce domaine. Le reste des ruines peut être remplie au hasard.
Par exemple, dans une aventure « Reconquérir des Ruines », d'autres animaux auraient pu s'infiltrer dans les ruines, notamment de grands félins, des loups ou des chiens sauvages, une goule se nourrissant d'hobgobelins, etc.

4. Dessiner la Carte

Si le cadre de l'aventure principale est en extérieur, utiliser du papier hexagonal pour dessiner la carte (chaque hexagone représenterait quelques dizaines ou quelques centaines de mètres, selon la taille de la zone). Avec des cartes extérieures, vous devrez noter les emplacements d'arbres, de ruisseaux, de bâtiments, de ponts, de ravins, d'entrées de grottes, de collines, d'obstacles naturels, etc. Si le site est souterrain (comme un donjon), utiliser du papier millimétré (chaque carré représentant normalement une zone de 3 x 3m, ou toute autre échelle). Avec les cartes d'intérieur, vous devrez indiquer les murs, les portes, les couloirs, les portes secrètes, les pièges, les repaires de monstres et les emplacements de trésors. Certaines sections de la carte peuvent être laissées vierges et être remplies plus tard. Rappelez-vous que ce cadre peut toujours être utilisé dans des aventures ultérieures. Il peut même devenir un incontournable de la campagne.

5. Élaborer le Cadre

Le processus de placement des monstres, des pièges et des trésors dans le cadre de l'aventure s'appelle approvisionner la zone (ou le donjon). D'abord, placer les monstres spéciaux dans leurs zones, avec leurs trésors.
Ensuite, vous pouvez sélectionner d'autres créatures ou utiliser le hasard, en vous appuyant soit sur les *Tables des Monstres Errants*, soit une liste de votre composition.

6. Remplir les Derniers Détails

Après l'approvisionnement des pièces, vous pouvez ajouter des détails sur les éléments normaux, les sons, les odeurs, et ainsi de suite. Essayez d'ajouter suffisamment de détails pour rendre l'aventure intéressante. Les joueurs devraient être capables de visualiser le cadre que vous décrivez et devraient en être convaincus. Ne vous noyez pas dans trop de détails ! Des descriptions trop précises et longues peuvent ennuyer vos joueurs. Vous découvrirez, avec le temps, le bon dosage pour rendre vos parties attrayantes. Pour finir, vous pouvez fabriquer une table de monstres errants adaptée à l'aventure. Vous n'aurez besoin que de quelques monstres, entre 4 et 10, et ils devraient être sélectionnés pour s'adapter au scénario, au cadre et à la carte.
Par exemple, dans des ruines, les monstres pourraient tous être de type charognard (charognard rampant, rats, cube gélatineux), coléoptère géant et les monstres spéciaux 1 à 4 gardes hobgobelins, par exemple.

Planifier l'Aventure

Lorsque vous créez des aventures, essayer d'estimer la difficulté à laquelle les PJ seront confrontés.
Les rencontres qui sont trop faciles ennuieront les joueurs, alors que celles trop puissantes les frustreront (et accessoirement, tueront leurs personnages). Si vous avez besoin d'aide pour cela, consulter la section « Équilibrage des Rencontres » au Chapitre 7.
Ne vous laissez pas piéger par de petits détails. Si vous placez un monstre qui ne peut être blessé que par un seul type d'attaque, vous feriez mieux de vous assurer que les PJ ont cette attaque ou qu'ils peuvent s'enfuir.
Examinez attentivement l'alignement et les capacités. Les loyaux préfèrent les adversaires chaotiques. Deux Clercs ou plus de niveau Nominal peuvent gérer un groupe nombreux de morts-vivants mineurs.
Rappelez-vous des capacités demi-humaines (détection des portes secrètes, des pièges, etc.), et ajoutez des évènements spéciaux pour eux.
Lorsque vous associez des monstres différents, quel que soit le cadre, vous devez réfléchir à ce qui se passe quand ils restent ensemble pendant un mois. Le cadre de campagne doit être cohérent.
Les créatures doivent coopérer ou s'éviter pour des raisons logiques. Certaines aventures sont basées sur des situations temporaires particulières mais cela doit être l'exception et non la règle.

Concevoir les Donjons

Un donjon est tout endroit en intérieur dans lequel on trouve des monstres et des trésors.
Un donjon est généralement un ensemble de pièces, reliées par des couloirs. Il peut s'agir d'un château dont les murs sont toujours debout ou en ruine, de grottes, de catacombes sous une ville, un véritable donjon autrefois ou actuellement utilisé pour emprisonner des personnes, ou tout ce que vous pouvez imaginer.
Certains donjons sont des endroits éminemment importants pour l'intrigue de l'aventure en cours. Pour exemple, si le trésor d'un dragon est l'objectif de l'aventure, le donjon (l'ensemble de tunnels où le dragon, son trésor, et bien d'autres monstres apparentés résident) est lié à l'histoire. Les autres donjons ne sont que des sites dangereux où vivent les monstres…et où les PJ peuvent aller gagner de l'expérience et des trésors. De tels donjons sont de bons endroits pour augmenter la puissance des PJ mais peuvent finalement s'avérer un peu frustrants car ils n'ont aucun lien avec le reste du monde de la campagne.
Le **niveau d'un donjon** est un nombre qui identifie une zone du donjon, et indique généralement le degré de danger présent. Le niveau 1, ou le premier niveau, est généralement la partie la plus facile du donjon, l'endroit où se trouvent les plus petits monstres et trésors. Le niveau 2 est plus dangereux que le niveau 1, et à mesure que ce nombre augmente, le danger et la difficulté également.

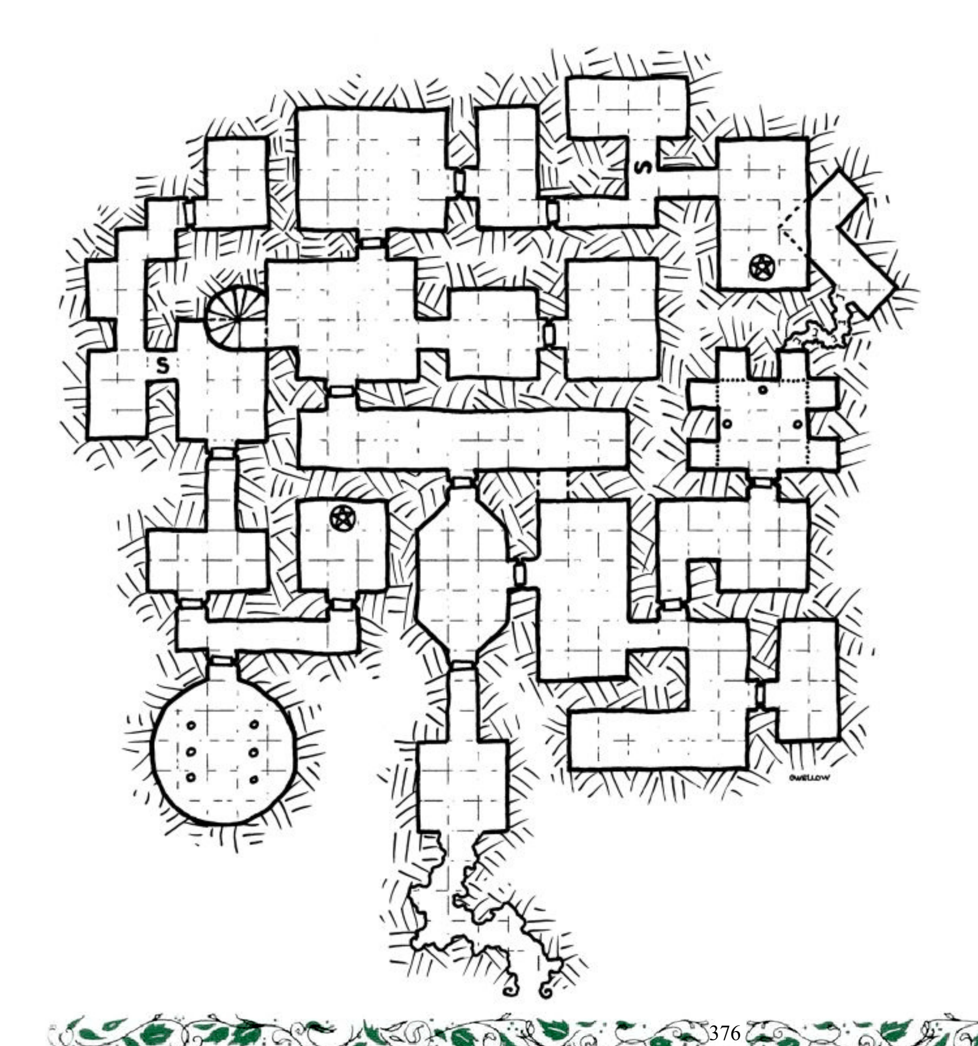
Types de Donjons

Les donjons sont généralement construits verticalement, avec des niveaux qui s'empilent les uns au-dessus des autres. Dans la majorité, plus l'on s'enfonce profondément, plus le danger augmente. L'entrée du donjon est généralement au niveau 1 et des escaliers, des fosses, des goulottes ou parfois même des ascenseurs, conduisent aux niveaux inférieurs.
Certains donjons sont construits de façon inverse, avec les niveaux les plus difficiles en haut plutôt qu'en bas. Une tour est un bon exemple de ce type de donjon.
D'autres donjons sont construits horizontalement, sans niveau au-dessus ou en-dessous du premier. Un niveau « inférieur » serait une section du donjon plus éloignée de l'entrée,

mais pas plus profonde ou plus haute que le premier niveau. Un ensemble de tunnels en est l'exemple parfait.
Il peut y avoir plus d'une entrée dans un donjon. Toutes les entrées ne doivent pas forcément conduire au premier niveau. Certaines peuvent mener directement à d'autres niveaux, en contournant le premier.
Lors de la conception d'un donjon, utiliser le type que vous aimez. Nous vous conseillons de concevoir d'abord des donjons verticaux simples, avec plusieurs niveaux dangereux en dessous du premier. Vous en trouverez d'autres types dans les modules publiés, et vous pourrez concevoir des donjons plus élaborés avec un peu d'expérience.

Approvisionnement Aléatoire

Après avoir placé les monstres spéciaux dans le donjon, vous pouvez remplir le reste d'un donjon avec des créatures de manière aléatoire ou par choix. Beaucoup de pièces doivent rester vides. S'il y a des créatures partout, le donjon sera trop dangereux.



Imaginez ce qui se passe dans le donjon quand les aventuriers ne sont pas là. Si les monstres se rencontrent souvent, ils ne devraient pas être des ennemis sinon le donjon pourrait être ruiné ! Il serait presque vide avant l'arrivée des aventuriers, avec l'entièreté du trésor dans l'antre des derniers survivants.
Pour approvisionner aléatoirement une salle de donjon, lancer 1d6 deux fois et consulter la *Table : Contenu d'une Pièce*. Le premier jet détermine le contenu (monstre, piège, spécial, ou vide), et le deuxième indique si un trésor est présent. Utiliser le premier jet pour déterminer le contenu, puis lire la colonne sous le résultat du deuxième.
Si le résultat est « T », placer un trésor dans la pièce. Le trésor trouvé est rarement « Spécial ». Dans une pièce avec des monstres, déterminer le montant du trésor par les moyens décrits au Chapitre 16, sinon utiliser la *Table des Trésors Non-Gardés* de la page suivante.
Il y a toujours des pièces d'argent dans un trésor placé aléatoirement, et d'autres objets peuvent également s'y trouver. Le MD lance les dés et si le résultat est égal ou inférieur au pourcentage indiqué, ce type de trésor est présent. Le trésor devrait rarement joncher le sol. Vous décidez où le trésor est conservé (un coffre verrouillé par exemple) ou caché (un pied de table creux, etc.).

Contenu d'une Pièce

La *Table : Contenu d'une Pièce* peut indiquer la présence d'un piège ou « Spécial ». Dans ces cas de figure, lire les explications ci-dessous.

Table : Contenu d'une Pièce

	Second Jet					
1er Jet	1	2	3	4	5	6
1-2 Vide	T	-	-	-	-	-
3 Piège	T	T	-	-	-	-
4-5 Monstre	T	T	T	-	-	-
6 Spécial	-	-	-	-	-	-

Piège

Un piège est tout ce qui peut causer le déclenchement d'effets de dégâts, de retard ou magique. Les pièges peuvent être détectés et désamorcés par un personnage Voleur. Les pièges peuvent être placés sur les portes, les murs, les plafonds, le mobilier ou directement sur un trésor.
Vous pouvez combiner des pièges ou en placer plusieurs dans une même zone, mais pas lors d'une rencontre trop dangereuse pour les personnages. Les pièges mortels ne sont pas recommandés tant que le niveau 2 d'un donjon n'est pas atteint.
Voici quelques pièges typiques :
Lame : Une lame balaie, vers le bas ou vers le haut, touchant quelqu'un (éventuellement autoriser un Jet de Sauvegarde) pour infliger des dégâts.
Créature : Un monstre (serpent, scarabée, araignée, etc.) surgit et obtient une attaque gratuite par surprise.
Fléchettes : Quelques minuscules fléchettes, déclenchées par un mécanisme à ressort, touchent quelqu'un (de manière automatique ou en faisant des jets d'attaque), infligeant des dégâts ou un autre effet (paralysie, poison, etc.).
Explosion : Quelque chose explose, infligeant des dégâts à tous ceux présents dans la zone, d'un montant défini ou à déterminer aux dés, mais un jet de sauvegarde contre les Sorts réussi devrait permettre de réduire les dégâts de moitié.

Chute d'Objets : Un bloc (ou un rocher) tombe lorsque quelque chose est touché (ou au hasard). Un jet de sauvegarde contre les Baguettes réussi permet de l'éviter. Les dégâts sont d'un montant défini ou à déterminer aux dés

Brouillard : Ressemble au gaz toxique, mais sur un jet de sauvegarde raté, jeter les dés pour déterminer l'effet ou en choisir un : rien, rires, peur, odeur épouvantable pendant 1d6 tours (qui peut attirer les monstres), colère (les victimes s'attaquent pour 1d4 rounds), ou paralysie.

Illusion : Quelque chose d'étrange se produit mais pas réellement car c'est une illusion, voir le sort magique de *force fantasmagorique*.

Les personnages peuvent être effrayés ou bien l'illusion peut avoir un autre effet, comme donner un faux indice, attirer les personnages vers un autre piège, etc.

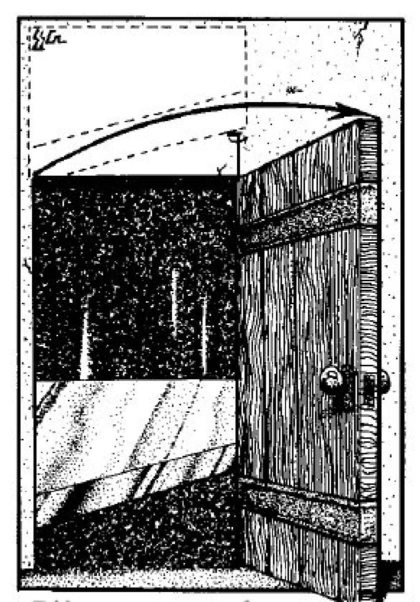
Lumière : Une lumière brillante éclate et aveugle tout le monde pendant une certaine durée (Jet de Sauvegarde contre les Sorts nécessaire, éventuellement avec bonus ou malus).

Fosse : Une section de plancher ou du sol cède, et un, certains ou tous les personnages tombent dans une fosse, subissant 1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 2d6 points de dégâts ou plus. Il peut y avoir quelque chose au fond de la fosse (pointes pour plus de dégâts, des eaux profondes ou un monstre). Il peut aussi s'agir d'une goulotte, menant vers un niveau inférieur du donjon.

Gaz Toxique : Les victimes doivent réussir un jet de sauvegarde contre le Poison ou subir des dégâts (1d4 points, ld6 points, ou tout ce qui est dangereux mais pas mortel pour la plupart des personnages).

Facultativement, un nouveau jet de sauvegarde contre le Poison avec des bonus (+ 1, +2, +4) peut être autorisé, un échec signifiant la mort. Le gaz est habituellement contenu dans un récipient, libéré lors de l'ouverture.

Aiguille Empoisonnée : Il s'agit d'une petite aiguille, cachée quelque part et presque indétectable jusqu'à ce qu'un personnage qui essaie d'ouvrir quelque chose, ne la fasse jaillir et le pique.


Piège avec une lame

Gaz toxique

Spécial

Un résultat « spécial » est tout ce qui est présent dans la pièce et qui n'est pas standard. Ce n'est ni un piège, ni un monstre, ni un trésor. Certains « spécial » typiques sont :

Alarme : Le bruit invoque un monstre spécial, ouvre les portes du donjon ou n'a aucun effet.

Illusion : Un élément de donjon (escalier, salle, porte, monstre, trésor, etc.) n'est pas vraiment là, mais n'est en fait qu'une illusion.

Changement de Carte : Un mur coulissant se déplace après que le groupe soit passé, l'empêchant de rebrousser chemin. Ils doivent trouver un autre moyen de sortir du donjon. Le mur reprend sa place après un certain temps (1 tour, 1 heure, 1 jour).

Déplacement : La pièce (ou les escaliers, la porte, ou tout autre élément) se déplace (tourne, descend, se ferme, monte, etc.) de manière inattendue. Cela peut être arrêté si un jet (souvent avec un malus de-1,-2 ou -3) montre que le groupe réagit assez rapidement pour l'empêcher.

Bassin : L'eau magique a un effet étrange si touchée (ou bue, ou aspergée sur quelqu'un ou quelque chose), comme soigner, infliger des dégâts, changer un score de caractéristique, avoir un effet magique, devenir invisible, etc.

Sons : La pièce (ou l'objet) émet d'étranges bruits comme des gémissements, cris, paroles, etc.

Statue : Le groupe tombe sur une grande statue d'une personne, d'un monstre ou d'un objet (presque tout ce que vous pouvez imaginer). Elle peut être précieuse, magique, trop lourde à déplacer, vivante, et prête à discuter (peut-être une menteuse), couvrant une trappe, un trésor, etc.

Transportation : Il peut s'agir d'une trappe menant vers le haut ou vers le bas, des escaliers secrets, un ascenseur, un portail magique vers ailleurs (une autre pièce, un autre niveau, un autre donjon), etc.

Monstre Inattendu : Cela s'applique à toute variation d'un monstre répertorié, comme un ogre géant à deux têtes, un charognard rampant qui marche debout et muni de tentacules paralysantes à la place des pattes, un Mini-Gens (Petite-Gens de moitié de taille), une harpie buccale (qui ne peut pas chanter mais joue de l'harmonica), un Ogre Gelée (qui ressemble à un ogre, mais...), et ainsi de suite.

Choses Étranges : Vous pouvez laisser libre cours à votre imagination, en plaçant des choses telles que : des armes volantes (qui attaquent d'elles-mêmes), des crânes parlants, un objet magique ou un trésor fermement scellé au sol (ou au mur, au plafond), une zone magique (apesanteur, gravité inversée, croissance jusqu'à doubler de taille, rétrécissement jusqu'à 3cm de haut. L'effet dure jusqu'à ce que les personnages quittent la zone), une

Table des Trésors Non-Gardés



Niveau	Pièces d'Argent	Pièces d'Or	Gemmes	Bijoux	Objets Magiques
1	1d6x100	50% 1d6x10	5% 1d6	2% 1d6	2% de 1
2-3	1d12x100	50% 1d6x100	10% 1d6	5% 1d6	8% de 1
4-5	1d6x1.000	1d6x200	20% 1d8	10% 1d8	10% de 1
6-7	1d6x2.000	1d6x500	30% 1d10	15% 1d10	15% de 1
8 et +	1d6x5.000	1d6x1.000	40% 1d12	20% 1d12	20% de 1

énorme créature récemment tuée dont on ne comprend pas comment elle a pu arriver ici, et ainsi de suite.

Monstres Errants

Dans un donjon, on rencontre souvent des monstres dans les différentes pièces. Ils peuvent y avoir leurs repaires, ou simplement se balader, leurs repaires étant ailleurs. Ces rencontres sont celles des monstres « placés », mentionnés dans la description du donjon, comme étant à un endroit précis.
Cependant, les monstres peuvent aussi errer et être rencontrés lors de leurs déplacements. Le MD ne les place en aucun endroit. Au lieu de ça, elles sont répertoriées dans une table spécifique de monstre errants, incluse avec la description du donjon. Cette table, conçue par le MD, fait partie de la conception de la plupart des donjons.
Une table de monstres errants peut être utilisée pour un donjon entier, ou des listes séparées peuvent être préparées pour chaque niveau du donjon. Un exemple typique est la *Table de Rencontres dans la Nature Sauvage*, qui est ensuite divisée en tables secondaires.

Faire Jouer les Aventures

Le Groupe de la Campagne

Normalement, lorsqu'un groupe se réunit autour d'une table pour jouer à D&D, un des participants a le rôle de Maître du Donjon et se charge de créer le monde et d'y faire jouer les aventures, tandis que les autres membres du groupe sont les joueurs. Nous allons discuter d'une part des moyens pour le MD et les joueurs de s'entendre et de coopérer en jouant à D&D, et d'autre part de la manière dont les joueurs coopèrent ensemble.
Les parties de D&D fonctionnent généralement mieux avec de petits groupes, soit un MD et quatre à six joueurs. Les MD plus expérimentés peuvent gérer des groupes plus importants, mais plus il y aura de joueurs, moins chaque personnage aura d'attention individuelle.

Organisation du Maître de Donjon

Niveaux de Jeu

Une campagne soigneusement conçue peut gérer des personnages de différents niveaux. Si vos joueurs expérimentés ont des personnages de différents niveaux, assurez-vous d'avoir des séances de jeu pour les différents niveaux de personnages. Normalement, les personnages partent à l'aventure avec d'autres de niveau similaire.
Mélanger les Niveaux des Personnages : Lors d'une campagne, de nouveaux personnages entrent souvent dans le jeu en remplacement de ceux morts ou apportés par de nouveaux joueurs. Mais sur la même période de temps, les personnages avec plus de succès continuent d'avancer en expérience. Cela crée un différentiel de niveaux entre les personnages. Ce différentiel peut causer de gros problèmes. Comme ligne directrice, garder à l'esprit que si la différence de niveaux est de cinq ou plus, les personnages devraient partir à l'aventure séparément. Cette directive ne s'applique pas en permanence, et ne s'appliquent pas aux suivants des joueurs.

La Liste des Questions Avant de Jouer énumère certains points dont le MD doit prendre connaissance avant de commencer à jouer pour la première fois.



Questions Avant de Jouer
1. Est-ce que tous les joueurs savent jouer ?
2. Avez-vous lu ce livre jusqu'à la fin ? Y a-t-il des règles que vous ne connaissez pas ?
3. Est-ce que vous et tous les joueurs savez pourquoi les personnages se lancent dans cette nouvelle aventure ?
4. Tous les personnages sont-ils prêts à partir et équipés pour l'aventure ?
5. Les joueurs ont-ils choisis un porte-parole et un cartographe ? Ont-ils du papier, un crayon et une gomme pour cartographier ?

Si l'une des réponses est « Non », résoudre le problème avant de commencer à jouer.

La Règle la Plus Importante

Il y a une règle qui s'applique à tout vous ferez en tant que Maître du Donjon. C'est la plus importante de toutes ! La voici : **Soyez juste**.
Un Maître du Donjon ne doit pas prendre parti. Un MD qui aime davantage ses monstres et ses PNJ que les PJ, et se met malicieusement à les abuser à chaque occasion, n'est pas un bon MD.
En tant que MD, vous jouez les rôles des créatures rencontrées, mais vous devez le faire équitablement, sans favoriser ni les monstres, ni les personnages. Jouez les monstres comme ils se comporteraient réellement, ou au moins comme vous les imaginez.
Les joueurs ne se battent pas contre le MD ou ne rivalisent pas avec lui ! Les personnages peuvent se battre contre les monstres, mais tout le monde joue pour s'amuser. Les joueurs s'amusent à explorer et à faire monter en puissance des personnages, et le MD s'amuse à jouer les monstres et à

divertir les joueurs. Par exemple, il n'est pas juste de changer les règles à moins que tout le monde soit informé du changement. Lorsque vous ajoutez des règles optionnelles, appliquez-les uniformément à tout le monde, joueurs comme monstres. Ne faites pas d'exceptions. Respectez les règles et soyez juste.

Le Job du Maître du Donjon

Une partie de D&D est essentiellement une série de rencontres, avec d'autres évènements comme l'exploration et la résolution d'énigmes. Les dés sont utilisés pour déterminer les résultats lorsque des choix se présentent. Tous les jets de dés sont appelés « mécaniques de jeu ». Le jeu consiste alors principalement en *roleplay*, mécaniques de jeu et stratégie.
Lors d'une rencontre, les joueurs font des jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde pour leurs personnages. Vous, le Maître du Donjon, faites les jets similaires pour les monstres, et d'autres pour déterminer les actions des monstres, comme la Réaction et le Moral par exemple.

Les Rôles du MD

Vous interprétez les rôles de tous monstres, citadins, paysans et autres créatures rencontrés. Les meilleurs Maître du Donjon sont capables de jouer plusieurs rôles à la fois, comme quand les personnages rencontrent un autre groupe d'aventuriers, tous joués par le MD !
Quoi qu'il en soit, vos créatures ne sont pas aussi détaillées que les PJ, et sont plus faciles à jouer. Leurs actions sont souvent déterminées par des jets de dés. Une seule règle s'applique à toutes les créatures, même s'il y en a beaucoup et de types différents : imaginez comment la créature se sent. Les actions d'une créature sont souvent déterminées par son alignement ou son Intelligence. Par exemple, un animal qui n'est pas très intelligent agit très simplement. Il est affamé et hostile, neutre et indifférent, ou amical. Des créatures plus intelligentes peuvent penser à davantage de choses. À La nourriture, aux trésors, à son repaire et à ses alliés, etc.
Quand une rencontre se profile, pensez à comment les créatures se sentent, et comment elles pourraient agir.
Lorsque la rencontre débute, habituellement vous jetez les dés pour déterminer les réactions des créatures. Les résultats doivent être ajustés en fonction de leur Intelligence, leurs habitudes et d'autres facteurs. Imaginez comment vos créatures réagiraient face à ces personnages dangereux et cupides qui piétinent leurs grottes ! Les monstres essaieront de survivre et d'être heureux à leur manière, et se battront souvent pour défendre leurs repaires et leurs trésors.
Mais rappelez-vous, même si les monstres combattent les personnages, vous ne combattez pas les joueurs. Si vous essayez de les divertir, ils vous rendront la pareille. Jouez les rôles des monstres, mais oubliez-les quand ils sont tués. Leur seule raison d'être, à long terme, est de fournir du divertissement.

Réactions

Quand une rencontre débute, vous déterminez les actions des monstres en faisant des jets de Réaction (voir « Réactions » au Chapitre 7). Les résultats sont un guide pour jouer la réponse des monstres à l'arrivée des personnages.
Une créature rencontrée peut attaquer automatiquement. D'autres monstres, cependant, n'attaquent pas immédiatement, alors assurez-vous de lire la description du monstre avec soin.
De nombreuses créatures sont amicales ou hostiles, en fonction de la situation. Leurs réactions sont parfois déterminées par les actions des personnages. Si un Guerrier a une épée et charge un gobelin, ce dernier ne pensera pas que le Guerrier est amical ! Le gobelin pourrait attaquer et s'enfuir, mais probablement pas essayer de parler.



Cependant, le plus souvent les personnages attendront de voir comment agissent monstres avant de décider quoi que ce soit. De même, la plupart des monstres vont attendre de voir ce que font les personnages !
Quand ce type de rencontre commence, vous devez relancer les jets de Réaction des monstres, en utilisant 2d6. Jusqu'à trois jets de Réaction peuvent être nécessaires pour déterminer le début de la rencontre.
De même, quand vous sentez que vous connaissez la personnalité du monstre ou du PNJ, vous pouvez vous passer des jets de Réactions et jouer le monstre/PNJ tel que vous l'imaginez.
Chaque fois que les personnages attaquent les monstres, cessez de faire les jets de Réaction. Les monstres se battront pour se défendre ou essaieront de s'enfuir.

Gérer la Partie

Pendant la majeure partie d'une partie de D&D, le Maître du Donjon laisse les décisions aux joueurs. Le MD présente le cadre en décrivant ce que les personnages voient, offrant des choix d'actions, etc. Mais le cours d'une partie est déterminé par les actions du groupe, telles que décidées par les joueurs. Le MD peut presque se détendre et profiter de la progression des personnages à mesure qu'ils explorent, dessinent des cartes, résolvent des énigmes, etc.
Le MD traite généralement les personnages comme un groupe plutôt que comme des individus.
Cependant, quand une rencontre commence, un changement se produit. La MD a un rôle plus actif, devenant plus conscient des actions de chaque personnage. Les joueurs ont un choix d'actions plus limité car ils affrontent un monstre ou un PNJ. Le MD joue les rôles de chacune des créatures rencontrées, et décide de leurs actions en tenant compte de celles des personnages. Le temps de jeu passe en « mode ralenti », quand le MD examine attentivement chaque action round par round (10 secondes chacun) et annonce les résultats.

Conclure une Aventure

Avant le début de toute partie, le MD et les joueurs devrait fixer une heure de fin et s'y tenir. Une aventure peut se terminer avant (si les personnages sont gravement blessés, ont utilisé tous leurs sorts, sont pleinement chargés de trésors, sont morts etc.). Ils pourraient décider de rentrer chez eux, se reposer un jour ou deux, et revenir si le temps le permet pour continuer l'aventure.
À la fin d'une aventure, vous annoncez le trésor total trouvé (et conservé) par le groupe, et les joueurs peuvent alors le diviser. Pendant que les joueurs partagent le trésor, vous pouvez passer un peu de temps au calcul du cumul des points d'expérience gagnés au cours de l'aventure.
Vous devriez avoir des notes de toutes les créatures vaincues par le groupe sur une Fiche d'Aventure, que vous pouvez trouver à la fin de cet ouvrage. Sinon, prenez quelques minutes pour vous rappeler quelles créatures les joueurs ont rencontrées.




Chapitre 18 : Les Plans d'Existence


Le monde dans lequel évoluent les personnages n'est que l'un des nombreux mondes de l'univers. Les possibilités d'aventure y sont sans limite. Ainsi d'autres lieux et choses inconnus dans le monde « normal » existent dans D&D®. L'univers tridimensionnel n'est qu'une petite partie de la réalité ! Il y a bien d'autres endroits qui attendent d'être découverts.
Les lieux les plus communs au-delà du Plan Primaire (l'univers « normal ») sont les *autres Plans d'Existence*.
Pensez l'univers dans son entier comme une seule page dans un grand livre. Deux pages collées l'une à l'autre se touchent, mais sont séparées et entièrement différentes. Se déplacer sur une page ne vous amène pas à la prochaine. Vous devez aller dans une direction toute différente. De la même manière, de nombreux Plans existent et les personnages ont besoin de magie pour voyager d'un Plan à l'autre. L'ensemble du réseau des Plans Primaire, Éthéré, Intérieur, Astral et Extérieur, est appelé le *multivers*.

Organisation des Plans

La majeure partie d'une campagne se déroule dans un monde fantastique proche de notre époque médiévale. Cette planète et l'ensemble de cet univers, s'appelle le Plan Primaire.
Un autre Plan touche ce Plan Primaire, le Plan Éthéré, également appelé « l'Éther ». Voyager à ou à travers nécessite la magie. La « distance » ne peut pas être mesurée en mètres ou kilomètres. La distance est magique, dans une direction magique.
Une *potion* ou une *armure d'éthéralité* permettent à l'utilisateur d'entrer, de voyager et de quitter le Plan Éthéré.
De nombreux monstres étranges errent dans l'Éther, notamment les banshees et les poltergeists.
Les quatre Plans Élémentaires de l'Air, de la Terre, du Feu, et de l'Eau sont « proches » du Plan Primaire (en distance magique), mais ne le touchent pas comme le fait l'Éther. Pour atteindre un Plan Élémentaire, un trou doit être ouvert dans le Plan Primaire, et un tube doit être créé à travers l'Éther, y conduisant. Ce trou est appelé un *vortex*, et ce tube s'appelle un *trou de ver*.
Des vortex et des trous de ver sont créés par des sorts de *portail*, et sont rendus permanents par des *souhaits*. Plusieurs trous de ver permanents connectent les Plans Élémentaires avec le Plan Primaire, et la matière élémentaire circule constamment entre eux. Ce mouvement crée le vent, les courants océaniques, les volcans et les tremblements de terre.
Les voyageurs expérimentés des Plans font référence au Plan Primaire, Éthéré et Élémentaire comme aux Plans Intérieurs, car il existe de nombreux autres Plans d'existence. Les Plans Intérieurs sont entourés par le Plan Astral, accessible depuis les Plans Élémentaires ou Éthéré. Considérer les Plans Intérieurs comme un groupe d'îles dans un vaste océan. Cet océan est le Plan Astral. Il est similaire à l'Éther, mais beaucoup plus grand.
De l'autre côté de « l'océan astral », se trouvent les Plans Extérieurs, les demeures des Immortels et d'autres créatures étranges.



Aventures InterPlanaires

Visualisation

Lorsque vous décrivez une salle ou un couloir de donjon aux joueurs, ils imaginent généralement à quoi cela ressemble. L'environnement des personnages est toujours fait de matière normale. L'air existe et peut être respiré. La gravité existe, indiquant les directions de « haut et bas ».
Ces choses changent rarement, et les joueurs peuvent « visualiser » avec précision où leurs personnages sont, ce qu'ils font, et à quoi ressemble leur environnement. La partie la plus difficile quand ils s'aventurent dans d'autres Plans, est de visualiser à quoi cela ressemble.
Une aventure dans un trou de ver ressemble beaucoup à une aventure de donjon, simplement vertical au lieu d'horizontal. L'air existe et le flux à travers le trou de ver fournit une sorte de gravité. Ainsi, le MD et les joueurs peuvent progressivement s'habituer à ce nouveau genre d'aventures en explorant des trous de ver, sans visiter les autres Plans jusqu'à ce qu'ils soient prêts.

Le Temps

Le temps passe sur le Plan Éthéré et les Plans Élémentaires de la même manière que sur le Plan Primaire.
Si les aventuriers explorent des trous de ver et tout autre Plan à proximité pendant une semaine, une semaine se sera écoulée sur le Plan Primaire à leur retour. Cependant, le temps peut passer à des rythmes différents, plus lentement, plus rapidement ou pas du tout, sur des Plans plus éloignés.

La Gravité

L'attraction créée par de très grandes masses existe normalement sur les Plans Élémentaires, mais est quelque peu différente sur le Plan Éthéré. Les créatures dans l'Éther ne sont pas affectées par la gravité, mais peuvent sentir l'attraction de la gravité du Plan Primaire à proximité.

Vortex et Trous de ver

Un *vortex* est un trou invisible dans un Plan, avec la matière élémentaire tourbillonnante vers l'intérieur ou faisant irruption vers l'extérieur. Un courant de matière élémentaire

coule dans une seule direction, vers ou depuis le Plan Élémentaire.
S’il est rendu visible par un sort de *détection de l’invisible* ou une magie similaire, il apparaît comme un cercle coloré chatoyant de l'avant ou de l'arrière, mais n’est pas du tout visible de côté. Il n'a pas d'épaisseur. Sur le Plan Primaire, la couleur du vortex correspond au Plan auquel il mène, bleu pour l'Air, marron pour la Terre, rouge pour le Feu et vert pour l'Eau. D’autres couleurs correspondent à d'autres Plans plus éloignés. Sur d'autres Plans, un vortex menant au Plan Primaire est un tourbillon multicolore des quatre couleurs élémentaires. Un vortex peut sembler flotter dans l'air ou reposer sur une surface.
Un vortex élémentaire naturel est toujours dans l'élément correspondant à sa destination (tourbillon, volcan), mais un vortex créé (par un sort de *portail*) peut apparaître n'importe où.
Un *trou de ver* est un passage de liaison entre Plans. C'est simplement un tube rond avec des bords froissé, ressemblant beaucoup à un corridor de donjon mais sans angle. Cependant, un trou de ver semble être un passage vertical, plutôt qu’horizontal, à cause du courant qui le traverse. Voyager dans un trou de ver est plus facile dans le sens du courant que de voyager contre.
Un trou de ver n'est jamais droit, mais courbé et serpente sur toute sa longueur, d'où son nom. Beaucoup de choses à l'intérieur d'un trou de ver sont faites de matière élémentaire (correspondant au Plan vers lequel il conduit), mais d'autres éléments et créatures sont souvent présents. Les trous de ver ne peuvent pas être vus du Plan Primaire, et seul l'extérieur peut être vu de l'Éther. La surface extérieure ressemble à un tube gris, ridé, bosselé, et collant. La surface est en fait constituée d'ectoplasme (Éther solide), compressé par la magie nécessaire pour créer le trou de ver.
Les trous de ver varient en taille, de celle d’une ficelle épaisse à celle d’un pilier ou un mur légèrement incurvé.
Chaque trou de ver mesure généralement de 15 kilomètres de long ou plus. Le réseau de trous de ver permanents entre le Plan Primaire et les Plans Élémentaires ressemble aux racines d'une Plante. Chaque petit trou de ver rejoint un plus grand, jusqu'à ce que tous les plus petits se connectent à un énorme trou de ver relié au Plan Élémentaire même.
Les créatures et les choses dans un trou de ver sont magiquement changées en l'élément « réel » lorsqu’elles atteignent le Plan Élémentaire, à moins d'être protégées par une puissante magie.

Le Plan Éthéré

La première expérience d'un personnage avec un autre Plan sera probablement un court voyage dans le Plan Éthéré. L’*Éther*, la matière du Plan Éthéré, semble être un brouillard gris dans sa forme normale. S'il est compressé (soit par une créature, soit par magie), il devient un solide gris collant.
Toute créature éthérée peut sentir la direction de gravité du Plan Primaire, mais n'est pas affectée. Ainsi, tout en étant éthéré, un personnage connaît la direction « vers le bas », mais ne peut pas tomber.

Vision

Dans le Plan Éthéré, la vision est normale, avec la même portée que dans un souterrain sombre. À l'exception des créatures, tout est de la même couleur (brouillard gris) et de la même température (environ 10° Celsius), donc l'infravision est presque inutile. Toutes les sources lumineuses fonctionnent normalement (une torche ou une lanterne éclairant jusqu'à 9m de portée, une lumière magique à une plus grande portée, etc.), mais n’éclaire que l'Éther, sans atteindre le trou de ver ou dans le Plan Primaire.
Un voyageur éthéré ne peut pas voir dans le Plan Primaire à moins qu'il n'utilise un sort de *détection de l’invisible* (ou effet magique similaire). Cependant, le brouillard gris de l'Éther peut être dense ou mince, variant selon ce qui est à proximité sur le Plan Primaire. Un point d'eau à proximité apparait comme de l'Éther noir, et la roche, la terre et le bois comme de l’Éther encore plus épais. La roche dense et les métaux lourds (plomb, or, etc.), apparaissent sous forme d'Éther solide (ectoplasme). Un feu sur le Plan Primaire à proximité apparaît comme de l’Éther brillant.
En remarquant ces changements de densité (qui affectent le mouvement éthéré), un voyageur peut dire quelles sont les conditions à proximité sur le Plan Primaire, ou en faire une supposition judicieuse.

Respiration

Les personnages peuvent respirer normalement dans le Plan Éthéré, l'Éther lui-même étant un air magique, bien que stérile, et peut supporter la vie.

Mouvement

Les personnages ne peuvent pas marcher sur le Plan Éthéré. Sans capacité de déplacement magique, un visiteur de l'Éther ne peut pas voyager. Un sort de *vol* permet un mouvement normal (36m/round) et une *potion* ou une *armure d'éthéralité* donne la même vitesse qu’un sort de *vol* le ferait dans le Plan Primaire. Ainsi, un voyageur se déplace à travers l'Éther selon les conditions sur le Plan Primaire à proximité, comme indiqué sur la *Table : Mouvements sur le Plan Éthéré*.

Table : Mouvements sur le Plan Éthéré

Type de Matière	Effet sur la Vitesse
Vide	x2
Air	Normale
Feu ou Eau	¾ normale
Terre ou Bois	½ normale
Métal	Réduite à 0
Plomb	Réduite à 0

Les Plans Élémentaires

Utiliser les lignes directrices qui suivent pour créer des aventures sur et impliquant les Plans Élémentaires. La *Table des Composants des Plans Élémentaires* peut vous donner quelques idées.
Chaque Plan Élémentaire est un univers un peu comme le Plan Primaire, mais dont toute la matière est d’un seul élément.
La matière élémentaire s'accumule en amas (planètes, lunes, etc.) et peut exister sous forme solide, liquide ou gazeuse.
Par exemple, sur le Plan Élémentaire de l'Eau, l'atmosphère est un brouillard d'une épaisseur irrespirable, les mers sont faites d'eau, et toute terre, objets solides, et même les créatures solides sont faites de glace. Glace qui peut être si dure et impérissable qu'elle ressemble à du cristal et ne fond pas aux températures positives.
Les étranges créatures des Plans Élémentaires sont des mélanges de matières solides et liquides, maintenus ensemble par une force vitale de Pensée et d'Énergie (un peu comme les créatures du Plan Primaire).

Table des Composants des Plans Élémentaires

Type de Composant	Plan Élémentaire de :			
	Air	Terre	Eau	Terre
Atmosphère	Air	Poussière ou Terre	Plasma	Brume
Liquide	Air liquide invisible	Boue, Huile ou Lave	Feu ou Lave liquide	Eau normale
Solide	Nuages Solides	Pierre	Feu Solide	Glace cristalline

Lorsqu'une planète existe sur un Plan Élémentaire dans une « position » à peu près similaire à une autre sur le Plan Primaire, des vortex naturels et des trous de ver apparaissent, reliant les planètes de chaque Plan. Ainsi, dans le monde « normal » de D&D®, il existe quatre autres planètes dans des positions similaires, une sur chacun des Plans Élémentaires. D'autres planètes du Plan Primaire n'ont peut-être pas de correspondance avec des planètes Élémentaires et un autre monde pourrait donc manquer d'un ou de plusieurs éléments.
Lunes, comètes et autres grands corps en mouvement sur le Plan Primaire ont rarement de connexions. Ils sont parfois créés par des trous de vers temporaires, qui se cassent lorsque le corps correspondant sur le Plan Élémentaire se déplace hors de la position. De la même manière, un vortex peut apparaître soudainement sur un corps en mouvement, comme la lune correspondante « s'en approche » sur le Plan Élémentaire. Un océan pourrait soudainement apparaitre sur une lune près du monde des personnages ! Certaines créatures des Plans Élémentaires sont décrites au Chapitre 14. Vous pouvez construire des civilisations aussi intéressantes et complexes que celles dans le monde standard avec ces informations.
L'aventure peut continuer comme elle l'a toujours été, mais avec des décors, des rencontres et même des trésors nouveaux.

Mouvement

Les personnages se déplacent à travers les Plans Élémentaires comme ils le font sur le Plan Primaire. Sur « terre » (c'est-à-dire les surfaces élémentaires solides), ils peuvent marcher.
Ils peuvent utiliser des sorts ou des machines volantes (ou montures volantes) pour se déplacer dans les airs. Les sorts comme *téléportation* fonctionnent normalement.

Respiration

Toutes les atmosphères des Plans Élémentaires à l'exception de celui de l'Air sont dangereux pour les personnages joueurs.
Par exemple, l'atmosphère du Plan de l'Eau est de l'eau gazeuse (elle devrait être fortement chauffée sur le Plan Primaire pour exister dans cet état, mais sur le Plan Élémentaire c'est sa forme aux températures ordinaires) et seul un personnage qui peut respirer de l'eau peut le respirer. L'atmosphère du Plan de la Terre est une matière terrestre gazeuse, celle du Feu est un volume de flamme tiède. Même le Plan de l'Air comporte des zones remplies de substances toxiques ou de gaz corrosifs. Pour survivre sur les Plans Élémentaires, les personnages doivent employer la magie, des sorts et des objets magiques.

Table : Survie sur les Plans Élémentaires

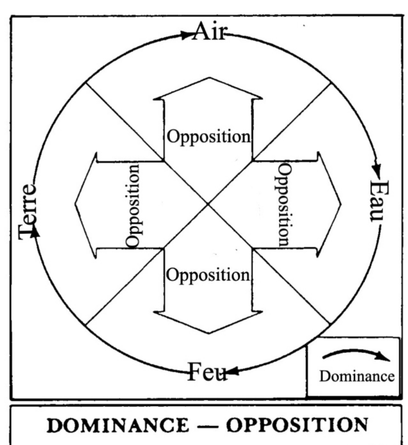
Plan	Besoins du Personnage :
Terre	*création d'air* (M3), ou *survie* (C7, M9), ou *anneau d'adaptation élémentaire* (terre, terre et feu, ou pouvoir élémentaire), ou *talisman de voyage élémentaire* (inférieur/Terre, ou Talisman supérieur)
Feu	*création d'air* (M3) et *résistance au feu** (C2), ou *création d'air* (M3), ou *survie* (C7, M9) *anneau d'adaptation élémentaire* (feu, terre & feu, ou pouvoir élémentaire), ou *talisman de voyage élémentaire* (inférieur/feu, ou talisman supérieur)
Eau	*respiration aquatique* (M4), ou *création d'air* (M3), *survie* (C7, M9), *anneau d'adaptation élémentaire* (eau, air et eau, ou pouvoir élémentaire) ou *talisman de voyage élémentaire* (inférieur/eau, ou talisman supérieur)

* Ou une *potion de résistance au feu*
Remarque : Un sort de *champ de force* (M8) fournit une protection sur n'importe quel Plan, mais est immobile.

Effets sur la Magie

Ce qui suit s'applique uniquement aux Plans Intérieurs. Le Plan Astral et les Plans Extérieurs provoquent d'autres changements sur les effets magiques, en raison de leur différence envers les lois naturelles. Dans le jeu D&D, la magie sur le Plan Primaire est un art très développé. Cependant, la magie telle que les personnages la connaissent a été créée dans un environnement unique, le Plan Primaire, un équilibre parfait des quatre éléments. Cette situation ne se retrouve pas sur les autres Plans du multivers !
Certains effets magiques ne sont pas basés du tout sur les éléments mais sur l'énergie. Cela inclut par exemple la plupart des sorts de *détection*, les *guérisons*, *lumière* et *ténèbres*, et *foudre*. Ces effets fonctionnent « normalement » (comme sur le Plan Primaire) sur n'importe quel Plan Intérieur. D'autres effets sont partiellement ou entièrement basés sur la matière, l'affectant de diverses manières. Ces effets peuvent être inefficaces, partiellement modifiés ou complètement différents, comme décrit dans « Sorts » ci-dessous.
Les êtres d'éléments différents s'influencent mutuellement de manière logique. Les principes de base utilisés sont domination et opposition. Si un élément domine un autre, il a le pouvoir sur cet élément. Si deux éléments sont en opposition, ils sont ennemis, mais s'affectent normalement.
Les principes de domination et d'opposition sont faciles à résumer :

L'Air domine l'Eau.
L'Eau domine le Feu.
Le Feu domine la Terre.
La Terre domine l'Air.
Air et Feu sont en opposition.
Terre et Eau sont en opposition.



Dans le combat entre êtres élémentaires, dominance et opposition ont les effets suivants. La domination inflige des dégâts doubles et la cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour subir les dégâts normaux. Lorsqu'une créature domine une autre, elle est moins affectée. Seul le minimum de dégâts est infligé contre la créature dominante. Si les dégâts d’un élémentaire de l’eau sont normalement de 3d8 points, contre un élémentaire de l'air, ils ne sont que de 3. La cible de la domination a tendance à craindre l'autre. Si le jet de Réaction indique hostile, « fuir » doit remplacer « attaque ».

L'opposition génère de l'hostilité. Un malus s’applique au jet de Réaction. Le malus est de -8 si les créatures sont totalement opposées (élément vs élément et bien contre mal), ou de -4 autrement. Lorsque deux créatures sont en opposition, aucun changement dans les dégâts, seules les réactions sont modifiées. Les réactions des créatures envers les autres ne sont pas affectées et le malus ne s'applique qu'aux réactions entre créatures opposées.

Exemple : Un groupe est attaqué par un élémentaire de feu, le Magicien lance un sort d’*invocation d’élémentaire d’eau*. L'élémentaire d’eau inflige le double de dégâts à l’élémentaire de feu, mais celui-ci, s’il réussit un jet de sauvegarde (par coup), ne subit que les dégâts normaux.

Un djinn (bon) rencontre un éfrit (mauvais), tous deux ont -8 à tous les jets de réaction. Un crystax rencontre une ondine (tous deux bons), un malus de -4 s'applique à tous leurs jets de Réaction.

Notes sur les Sorts

Les sorts appris sur le Plan Primaire fonctionnent normalement dans l'Éther et sur les Plans Élémentaires à moins qu'ils ne soient affectés par la dominance ou l’opposition (voir ci-dessus). La plupart des sorts peuvent facilement être traduits en remplaçant les termes « pierre » par « élément solide », « eau » avec « élément liquide », et « chair » avec « élément solide/liquide ». Les créatures utilisant des sorts originaires d'autres Plans connaissent les versions « locales » de nombreux sorts. Ces sorts incluent *barrière*, *création d'eau*, et *résistance au feu*, et *charme-personne*, *nuage létal*, *boule de feu*, *boule de feu retardée*, *tempête/mur de glace*, *abaissement des eaux*, *projectile magique*, *transformation de matière*, *glissement de terrain*, passe-*muraille*, *statue*, *respiration aquatique* et de *toile*, et tous les sorts de *mur*.

Un visiteur du Plan Primaire pourrait apprendre le version « locale » de ces sorts, s'ils sont enseignés par un habitant sympathique. Cependant, la version de ces sorts ne fonctionne que sur ce Plan et un sort de *transmutation de chair en pierre* appris sur le Plan de l'Eau n'aurait aucun effet s'il est lancé sur un autre Plan, y compris celui du Feu (malgré la domination).

Sorts à Effets Limités

Les sorts druidiques sont inutiles sur tous les Plans, sauf le Plan Primaire. Ils sont entièrement basés sur la connaissance de la Nature telle qu'elle existe sur le Plan Primaire. La *création d'animaux normaux* par un Clerc n'a aucun effet sur un Plan Élémentaire à moins que les versions locales des animaux soient connues. Le sort de

serviteur aérien d'un Clerc sort n'a aucun effet sur le Plan de l'Air, mais fonctionne normalement ailleurs, de même pour le sort de *traqueur invisible* du Magicien. Le sort de *contrôle du temps* n'a d'effet sur aucun autre Plan que le Plan Primaire. Les sorts basés sur les insectes ne fonctionnent sur aucun autre Plan.

Notes sur des Sorts Particuliers

Invocation d'Élémentaire : Lorsqu'un Magicien lance ce sort sur le Plan Primaire, la magie ouvre un vortex sur les deux Plans (à la fois sur le Plan Élémentaire et le Plan Primaire) et crée un petit trou de ver les reliant. Le trou de ver est très petit, moins de 2cm de diamètre, et aspire la force vitale du Plan Élémentaire à travers le vortex. La force vitale apparaît sur le Plan Primaire près du lanceur de sorts et forme un corps de matière. Pour former un corps, la force vitale élémentaire n'utilise que de la matière avec laquelle elle est familière. Un élémentaire d'eau doit avoir de l'eau, un élémentaire de terre de la terre, etc. Quand la magie se termine, la force vitale de la créature retourne à son Plan à travers le trou de ver, et le trou de ver et les deux vortex disparaissent. Vu d'un Plan Élémentaire, l'élémentaire affecté par le sort disparaît tout simplement. La matière de son corps se dissipe soudainement et dérive, sans aucune force vitale pour le maintenir en forme. Lorsque la force vitale revient, elle forme immédiatement un nouveau corps et reprend sa vie « normale ».
Désintégration : Ce sort fonctionne normalement sauf contre un élémentaire sur son Plan d'origine. Cela force un élémentaire à se diviser en plusieurs créatures de 1 DV chacune et le nombre de créatures est égal aux dés de vie de l'élémentaire affecté. Chaque nouvel élémentaire n'a que 1d4 points de vie.
Transmutation de pierre en chair : Ce sort affecte la matière solide et la transforme en matière vivante. Chaque Plan Élémentaire a une version similaire. Chaque version élémentaire change un élément solide de dominance en une forme vivante élémentaire. Par exemple, la version locale sur le Plan de l'Eau est de la *glace en eau* et de *feu en eau*. L'inverse du sort a un effet local similaire mais transforme une créature élémentaire en forme solide non vivante. Par exemple, sur le Plan de l'Eau, le sort inversé est *chair en glace*.

Le Plan Astral

Tout comme le Plan Primaire, le Plan Astral contient de vastes étendues d'espace presque vides. Les planètes, les étoiles et d'autres objets énormes typiques peuvent se trouver ici.
Les Plans Extérieurs entiers trouvés « dans » le Plan Astral sont comme dans une bulle, complètement isolés et entourés par l'Astral.
Dans le Plan Astral, tout semble être dessiné d'une matière pétillante et scintillante. Les mortels se perçoivent comme êtres plats, bidimensionnels, tandis que les Immortels sont considérés comme des êtres solides tridimensionnels. Des objets énormes qui sont normalement en trois dimensions semblent être en deux dimensionnel. La plupart des Plans Extérieurs et les constructions des Immortels apparaissent en trois dimensions.

La Frontière Astrale

Le Plan Astral est accessible depuis les Plans Élémentaires en utilisant un portail magique, ou depuis le Plan Éthéré à la frontière astrale. Du Plan Éthéré, la frontière apparaît comme une lumière scintillante lointaine qui devient plus brillante à mesure qu'on s'en approche. La frontière peut être franchie grâce à la magie dans les deux sens (*voyage planaire*, etc.), mais aucun passage permanent n'existe ou ne peut être conçu. Du Plan Astral, la frontière éthérée apparaît comme un gris terne et morne. La vision magique peut pénétrer la frontière dans les deux directions.

Mouvement

Le déplacement normal sur le Plan Astral (comme la marche) n'est possible que lorsqu'une surface est présente. Le moyen de transport habituel est le vol. La gravité n'est présente que lorsqu'un solide est à proximité, et n'a que des effets mineurs (similaire à la gravité ressentie dans l'Éther).
Le voyage magique perd une dimension de capacité.
La *téléportation* permet un vol en trois dimensions, comme le sort de *vol* (*portail magique* permet de voler à la moitié de la vitesse).
Un sort de *vol* permet de léviter. *Lévitation* est inutile.
Il n'y a pas de panneaux de signalisation à l'intérieur ou à l'extérieur des Plans, il est donc très facile pour les inexpérimentés de se perdre. Un *souhait* ou une aide magique à la navigation pourrait être d'une importance cruciale si vous vous aventurez ici.

Effets sur la Magie

La puissance magique de tout objet dans l'Astral est réduite de 1, une *épée +4* devient *une épée +3*. Un bonus de +1 devient non magique sur ce Plan.
La magie tridimensionnelle des mortels devient bidimensionnelle, parallèle au lanceur. Ainsi une *boule de feu* créerait une explosion en forme de disque qui pourrait ne pas blesser quelqu'un se tenant près du centre. Le lanceur peut apprendre à gérer les deux effets dimensionnels après 3 à 6 sorts lancés, de manière à être en mesure de provoquer l'explosion adéquate. Dans tous les cas, les sorts à effet de zone ne causent aucun dégât si un jet de sauvegarde est réussi.
La magie des Immortels reste pleinement en trois dimensions. Sur le Plan Astral, tous les mortels subissent un malus de -5 aux jets de sauvegarde contre la magie des Immortels.

Les Plans Extérieurs

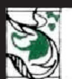
Il serait impossible de décrire tous les différents types de Plans Extérieurs qui peuvent exister dans une campagne. Il y a des Plans d'où viennent les dragons, certains où vivent les Immortels, d'autres où de nombreux esprits morts-vivants se rassemblent, et une infinité d'autres Plans encore.
Chacun de ces Plans peut avoir ses propres lois qui modifient les effets des sorts magiques et ses propres habitants et monstres. Le MD décide des nouvelles lois magiques et des nouveaux monstres de chaque Plan Extérieur. Pour accéder à l'un des Plans Extérieurs, un personnage doit connaitre quelque chose sur le Plan et ne peut pas simplement déduire qu'il existe. Ensuite, il doit utiliser un portail ou un *souhait* pour créer un vortex ou un trou de ver y menant. Rien ne peut rendre cet accès permanent et ce passage dans lequel entrent les PJ disparaît un tour après sa création. Vous pouvez décider quels Plans Extérieurs utiliser dans votre campagne selon vos besoins, en particulier lorsque les personnages atteignent un haut niveau d'expérience. Si vous voulez que vos personnages soient lourdement impliqués avec les Immortels, vous

pouvez organiser un ensemble d'aventures qui ont lieu dans le Plan des Immortels par exemple. Créez et utilisez chaque Plan selon vos besoins, et ne gaspillez pas vos efforts en créant un grand nombre de Plans Extérieurs que vos personnages ne visiteront jamais.



Au-delà du Multivers

Inconnus de tous sauf des plus puissants magiciens (M26+), se trouvent au-delà du multivers des réalités alternatives, appelées « dimensions ». On peut supposer que d'autres dimensions coexistent dans le même espace que le multivers, mais ne peuvent pas être détectées par les perceptions mortelles. Même les Immortels, avec leurs perceptions accrues, peuvent avoir des pouvoirs limités dans ces dimensions alternatives. Une de ces dimensions est la Dimension du Cauchemar, qui est habitée par des créatures qui hantent les rêves des mortels, tout comme ceux des Immortels.
Au-delà de tous les Plans et de toutes les dimensions se cache une mystérieuse barrière, appelée le Vortex Dimensionnel, abritant d'horribles monstres appelés « créatures du Vortex ». Ici, même les Immortels ressentent la peur.



Chapitre 19 : Variantes aux Règles



Table Étendue des Niveaux d’Expérience

Niveau	Nain	Elfe	Petite-Gens	Mystique
1	0	0	0	0
2	2.200	4.000	2.000	2.000
3	4.400	8.000	4.000	4.000
4	8.800	16.000	8.000	8.000
5	17.000	32.000	16.000	16.000
6	35.000	64.000	32.000	32.000
7	70.000	120.000	64.000	64.000
8	140.000	250.000	120.000	120.000
9	270.000	400.000	300.000*	240.000
10	400.000	600.000	600.000	360.000
11	530.000	850.000**	900.000	480.000
12	660.000**	1.100.000	1.200.000	600.000
13	800.000	1.350.000	1.500.000**	720.000
14	1.000.000	1.600.000	1.800.000	840.000
15	1.200.000	1.850.000	2.100.000	960.000
16	1.400.000*	2.100.000	2.400.000	1.080.000
17	1.600.000	2.350.000	2.700.000	1.200.000
18	1.800.000	2.600.000	3.000.000	1.320.000
19	2.000.000	2.850.000	3.200.000	1.440.000
20	2.200.000	3.100.000	3.400.000	1.560.000
21	2.400.000	3.300.000	3.600.000	1.680.000
22	2.600.000	3.500.000	3.800.000	1.800.000
23	2.800.000	3.700.000	4.000.000	1.920.000
24	3.000.000tt	3.900.000tt	4.200.000tt	2.040.000
25	3.200.000	4.100.000	4.400.000	2.160.000
26	3.400.000	4.300.000	4.600.000	2.280.000
27	3.600.000	4.500.000	4.800.000	2.400.000
28	3.800.000	4.700.000	5.000.000	2.520.000
29	4.000.000	4.900.000	5.200.000	2.640.000
30	4.200.000	5.100.000	5.400.000	2.760.000
31	4.400.000	5.300.000	5.600.000	2.880.000
32	4.600.000	5.500.000	5.800.000	3.000.000
33	4.800.000	5.700.000	6.000.000	3.120.000
34	5.000.000	5.900.000	6.200.000	3.240.000
35	5.200.000	6.100.000	6.400.000	3.360.000
36	5.400.000	6.300.000	6.600.000	3.480.000

* Ne subit automatiquement que la moitié (1/2) des dégâts infligés par les Sorts et les Effets Magiques. Un Jet de Sauvegarde réussi signifie une réduction au quart (1/4) des dégâts.
** Obtention des Options de Combat de Guerrier.
Deux attaques par round possibles à ce niveau.
t Ne subit automatiquement que la moitié (1/2) des dégâts infligés par les Souffles.
Un Jet de Sauvegarde réussi signifie une réduction au quart (1/4) des dégâts.
tt Trois attaques par round possibles à ce niveau.

Il s'agit d'un chapitre de règles optionnelles que vous pouvez introduire dans votre campagne si vous le souhaiter. Ces règles servent également d'exemples utiles sur la manière dont vous, le MD, pouvez modifier le jeu selon vos souhaits. Au lieu d'utiliser les options présentées dans ce chapitre, vous pouvez créer vos propres variantes.

Score de Caractéristique et Jet de Sauvegarde

Dans les règles standard, le seul score de caractéristique qui peut affecter un jet de sauvegarde est la Sagesse (Jets de Sauvegarde contre les Sorts).
Cependant, le MD a la possibilité d'appliquer les bonus et les malus des scores de caractéristiques aux autres jets de sauvegarde :

Force : Modifie les jets de sauvegarde contre la Paralysie et la Pétrification.

Intelligence* : Modifie les jets de sauvegarde par rapport aux attaques mentales (*charme*, *confusion*, contrôle, peur, faiblesse d'esprit, *sommeil*, etc.).

Sagesse* : Modifie les jets de sauvegarde contre les Sorts.

Dextérité : Modifie les jets de sauvegarde contre les Baguettes et les Souffles de dragon.

Constitution : Modifie les jets de sauvegarde contre le Poison (mais pas contre Rayon Mortel).

Charisme : Aucun bonus aux Jets de Sauvegarde.

* Le modificateur combiné avec celui de l’Intelligence ne peut pas dépasser +/-3.

Mort pendant la Campagne

Si vous souhaitez que votre campagne ressemble davantage aux histoires fantastiques que vous lisez ou que vous voyez dans les films, vous pourriez avoir envie de vous débarrasser des sorts et des objets magiques qui ramènent à la vie. Cela inclut les sorts tels que *rappel à la vie*, *rappel ultime à la vie*, *réincarnation* et *clone*. Cela rend la campagne beaucoup plus dangereuse. Quand un personnage est mort, il l’est. Les joueurs seront un peu plus sélectifs sur les combats qu'ils choisissent, et fuiront les combats plus souvent. Les personnages de haut niveau seront plus rares, car la malchance et les défaillances des joueurs auront un impact plus élevé.
Cette option donne à la mort du personnage plus d’importance. Ce devrait être un événement triste et mémorable lorsqu'un personnage meurt, pas seulement un simple retard sur les prochains jets de dés. Pour le mieux, cela aiguisera les perceptions des joueurs sur le fait que leurs personnages sont mortels. La contrepartie est que cela pourrait conduire à une frustration de vos joueurs. Cela n'est donc pas recommandé à moins que les joueurs soient suffisamment matures pour gérer la perte d'un personnage auquel ils se sont attachés.

Garder les Personnages en Vie

De la même manière que vous pouvez vous débarrasser des sorts qui ramènent les personnages à la vie, vous pouvez à l’inverse adopter une règle pour rendre la mortalité des personnages plus faible. Par exemple, lorsqu'un personnage est réduit à 0 points de vie ou moins au combat (ou tout autre chose comme un sort ou un piège), il n'est pas encore mort. Il est inconscient et blessé mortellement. S'il n'est pas soigné, il mourra.
Il fait un jet de sauvegarde contre Rayon Mortel à chaque tour. Il fait le premier jet quand il tombe à 0 point de vie, tous les rounds où il subit des dégâts supplémentaires, et toutes les 10 minutes (un tour). Si jamais il échoue à un jet, il est mort.



S'il continue à réussir ses jets jusqu'à ce qu'il soit pris en charge par un Clerc guérisseur, quelqu'un avec la compétence générale *Guérison* ou avec une *potion de guérison*, il peut être sauvé. Si les guérisseurs le soignent à 1 point de vie ou plus, ou si un jet de compétence *Guérison* est un succès avec un malus de -5 (indépendamment de si cela le soigne jusqu'à un point de vie ou pas), alors le personnage est vivant. Il est blessé grièvement, mais il survivra.

Niveaux d'Expérience des Demi-humains et du Mystique

Les demi-humains et les mystiques sont actuellement limités en niveaux. C'est une règle qui maintient un équilibre entre les classes parce qu'ils commencent plus d'avantagés que les personnages humains normaux.
Cependant, dans votre campagne personnelle, vous pourriez préférer autoriser à ces classes de monter au niveau 36, comme les autres classes humaines. Utiliser cette règle vous obligera à réévaluer l'équilibre de votre campagne. Si vous voulez le faire, voici quelques lignes directrices.

Nain

Probabilité d'Attaque : Le nain n'utilise plus les valeurs de Rang d'Attaque pour déterminer s'il touche. Au lieu de cela, il jette les dés sur la *Table des Jets d'Attaque* comme un Guerrier du même niveau.

Points de Vie : Au-dessus du niveau 9, le Nain ne gagne que 2, et non pas 3 points de vie par niveau. Comme d'habitude, le modificateur de Constitution ne s'applique pas.

Jets de Sauvegarde : Les jets de sauvegarde des nains ne s'améliorent pas au-delà de ceux indiqués pour la classe de personnage Nain au Chapitre 2.

Elfe

Probabilité d'Attaque : L'elfe n'utilise plus les valeurs de Rang d'Attaque pour déterminer s'il touche. Au lieu de cela, il jette les dés sur la *Table des Jets d'Attaque* comme un Clerc du même niveau.

Sorts : Un elfe utilise la même *Table de Sorts* par Niveau que le Magicien.

Points de Vie : Au-dessus du niveau 9, l'elfe reçoit 1 point de vie par niveau et le modificateur de Constitution ne s'applique pas.

Jets de Sauvegarde : Les jets de sauvegarde de l'elfe ne s'améliorent pas au-delà de ceux indiqués pour la classe de personnage Elfe au Chapitre 2.

Petite-Gens

Probabilité d'Attaque : Le Petite-Gens n'utilise plus les valeurs de Rang d'Attaque pour déterminer s'il touche. Au lieu de cela, il jette les dés sur la *Table des Jets d'Attaque* comme un Clerc du même niveau.

Facultés Forestières : La faculté à se cacher dans la forêt ne s'améliore pas avec l'expérience.

Points de Vie : Au niveau 9, le Petite-Gens obtient son dernier 1d6 pour les points de vie. Au-dessus du niveau 9, le Petite-Gens gagne 1 point de vie par niveau, et le modificateur de Constitution ne s'applique pas.

Jets de Sauvegarde : Les jets de sauvegarde du Petite-Gens ne s'améliorent pas au-delà de ceux indiqués pour la classe de personnage Petite-Gens au Chapitre 2.

Mystique

Probabilité d'Attaque : Le mystique utilise la *Table des Jets d'Attaque* comme un Guerrier de même niveau.

Points de Vie : Comme précédemment, au-dessus du niveau 9, le mystique reçoit 2 points de vie par niveau et le modificateur de Constitution ne s'applique pas.

Caractéristiques Spéciales qui ne s'améliorent pas : Au-dessus du niveau 16, la classe d'armure du mystique, la vitesse de mouvement, le nombre d'attaques et les dégâts de corps à corps ne s'améliorent plus. Il n'obtient plus de nouvelles caractéristiques spéciales et son équivalence de corps à corps aux armes magiques ne dépasse pas + 5.

Caractéristiques Spéciales qui s'améliorent : Le Mystique continue de s'améliorer en tant que combattant et aventurier. Son niveau d'expérience continue à s'améliorer et à influer sur ses capacités à toucher, il continue à gagner des points de vie, ses facultés de voleur et ses compétences en Acrobatie (qui est en partie dictée par son niveau d'expérience) continuent à s'améliorer, et (si vous utilisez ces règles), il continue à améliorer ses maîtrises d'armes et à gagner de nouvelles compétences générales.

Jets de Sauvegarde : Les jets de sauvegarde du mystique ne pas s'améliore au-delà de ceux indiqués pour la classe de personnage Mystique au Chapitre 2.

Le Combat Non Létal

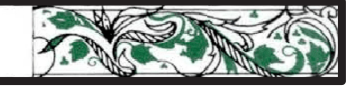
Si les personnages veulent se battre pour voir qui est le meilleur combattant mais sans vraiment se blesser l'un l'autre, ou s'il essaie d'assommer un ennemi sans le tuer, vous pouvez avoir besoin de ces règles de combat non létal.

Mécaniques de Jeu

Lorsque les personnages utilisent le combat non létal, ils jettent les dés normalement pour toucher et infliger les dégâts. Le joueur doit ajuster chaque jet de dégâts qu'il fait pour son personnage. À chaque jet, il ne tient compte que d'un quart (1/4) des dégâts arrondis à l'inférieur, ce sont les dégâts réels. Ensuite, il note les dégâts restants, ce sont les dégâts non létaux. Les dégâts réels et non létaux sont appliqués aux points de vie de la cible, mais sont enregistrés séparément.
Lorsque la somme des dégâts réels et de ceux non létaux sont égaux aux points de vie de l'ennemi, celui-ci tombe inconscient. Mais seuls les dégâts réels sont ceux qui diminuent réellement les points de vie, les dégâts non létaux s'estompent après un court moment.
En 2d6 tours, la cible récupère la moitié des dégâts non létaux perdus et reprend connaissance. Après un laps de temps identique , elle récupère le reste de ses points de vie en dégâts non létaux. Elle ne récupère les dégâts réels que jusqu'à ce qu'elle guérisse de manière habituelle, grâce à un sort de *soin mineur* ou le repos. La guérison magique soigne les dégâts réels en premier.
Un personnage peut choisir d'utiliser le combat non létal chaque fois qu'il utilise l'une des formes d'attaques suivantes :

1. Combat à mains nues.





2. Une arme conçue pour faire des dégâts non létaux, comme une épée d'entraînement en bois.
Vous pouvez inclure également les boucliers (sauf boucliers à pointes), une buche, etc.
Les armes conçues pour faire des dégâts non létaux n'infligent aucun dégât normal et uniquement des non létaux dans la campagne. Une arme conçue pour infliger des dégâts non létaux font exactement la même quantité de dégâts que l'arme qu'elle simule, mais ne peut pas être utilisée pour faire des dégâts normaux.

3. Toute arme de mêlée.

4. Un projectile conçu pour faire des dégâts non létaux, comme une flèche émoussée.

Si le personnage utilise le combat à mains nues ou une arme spécialement conçue pour les dégâts non létaux, il se bat sans malus. S'il essaie d'utiliser une arme normale pour faire des dégâts non létaux, il subit un malus de -3 à son jet d'attaque. Les dégâts non létaux facilitent les duels, la capture d'ennemis et l'arrestation d'individus sans les tuer.

Cette annexe décrit deux cadres de campagne fantastiques pour DONJONS & DRAGONS®.
Tous deux se déroulent sur et à l'intérieur d'une planète du Plan Primaire appelée *Mystara*.
Il y a d'abord le *Monde Connu*, les zones de la surface où les personnages commencent normalement leurs carrières d'aventuriers, puis la *Terre Creuse*, un mystérieux et gigantesque monde souterrain que les personnages pourront découvrir et explorer plus tard. Le *Monde Connu* et la *Terre Creuse* ont fait l'objet d'une longue série de suppléments publiés par TSR, Inc. et ce qui suit n'est une qu'une brève description des deux cadres de campagne.

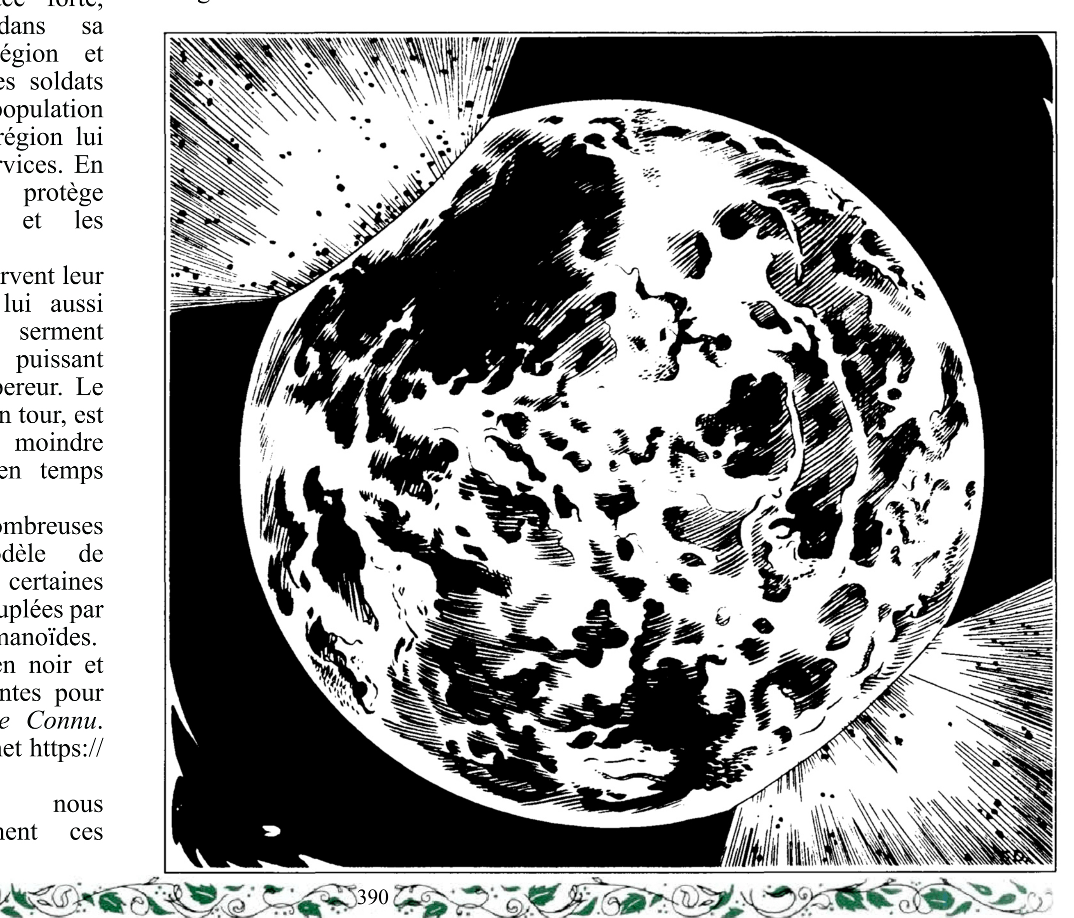
Le Monde Connu

Les cultures et le niveau de développement technologique du *Monde Connu* ressemblent à l'Europe de notre Terre vers le XVème siècle. Si la poudre à canon ou d'imprimerie n'existent pas dans le *Monde Connu*, à bien d'autres égards, les deux mondes sont très proches.
La féodalité médiévale tardive est le système de gouvernement le plus répandue : Un noble, généralement un puissant guerrier, gouverne son domaine, occupe une place forte, souvent un château, dans sa capitale, protégeant la région et appliquant ses lois avec des soldats normalement issus de la population locale. Les paysans de sa région lui paient des impôts et des services. En retour, le seigneur les protège contre les envahisseurs et les malfaiteurs.
De même que les paysans servent leur seigneur, ce dernier doit lui aussi paient des taxes et prête serment d'allégeance à un plus puissant seigneur, un roi ou un empereur. Le plus puissant souverain, à son tour, est obligé de protéger le moindre dirigeant de la noblesse en temps d'invasion.
Dans le *Monde Connu*, de nombreuses nations suivent ce modèle de gouvernement, tandis que certaines d'autres. Il y a des nations peuplées par des demi-humains et des humanoïdes.
Consulter les deux cartes en noir et blanc dans les pages suivantes pour avoir un aperçu du *Monde Connu*. Sinon consulter le site Internet https://mystara.thorfmaps.com/
Dans cette annexe, nous allons présenter rapidement ces nations.

Grand-Duché de Karaméikos

Description : Cette région très boisée, connue auparavant sous le nom de Traladara, était une « nation » ou plutôt une confédération éparse de baronnies indépendantes.
Il y a trente ans, Stefan Karameikos, un noble ambitieux de l'empire voisin de Thyatis, a échangé ses terres ancestrales à l'empire de Thyatis contre la reconnaissance thyatienne de son droit à régner de manière indépendante sur Traladara. Ayant dépenser toute sa fortune familiale pour financer des armées de mercenaires, Stefan Karameikos envahit Traladara, conquit rapidement le plus grand port maritime du pays, Marilenev, et installa des garnisons dans toutes les grandes agglomérations.
Il rebaptisa la nation d'après son nom qui devint le Grand-Duché de Karameikos. Marilenev fut renommé Specularum, un nom d'origine thyatienne. Le Grand-Duché fut reconnu par Thyatis comme une nation indépendante et bien que ses dirigeants ne l'aient jamais considéré un royaume, il l'est de fait.
Stefan Karameikos a placé ses propres alliés et amis comme dirigeants régionaux, permettant aussi aux seigneurs antérieurs de Traladara de conserver leurs baronnies qu'après qu'ils aient juré allégeance.
Les dirigeants de issus de Thyatis, bien qu'ils contrôlent les rouages économiques et militaires de la nation, n'ont pas le contrôle total de la région.
Karameikos est sombre et très boisé, avec des centaines de kilomètres carrés peuplés uniquement d'animaux, de bûcherons et de forestiers, et par des non-humains comme les Elfes et les Gobelins. Les forêts de Traladara sont un ancien domaine de vampires, de loups-garous et autres créatures sombres de légende.
Des mouvements populaires traladariens secrets s'opposent aux Thyatiens, sabotant parfois les plans et les activités de leurs dirigeants.

Souverain : Duc Stefan Karameikos, trente ans plus âgé et plus expérimenté, règne toujours sur son royaume. Il essaie de garder sa nation forte, pour mieux décourager l'invasion de voisins dangereux, comme Thyatis. Il n'opprime pas frontalement les Traladariens au bénéfice de ses amis Thyatiens et les lois qu'il adopte sont écrites pour être justes pour tous. Mais Karameikos lui-même ne peut pas appliquer toutes les lois, et beaucoup de ses subordonnés Thyatiens ne sont pas aussi scrupuleux dans leurs relations avec les

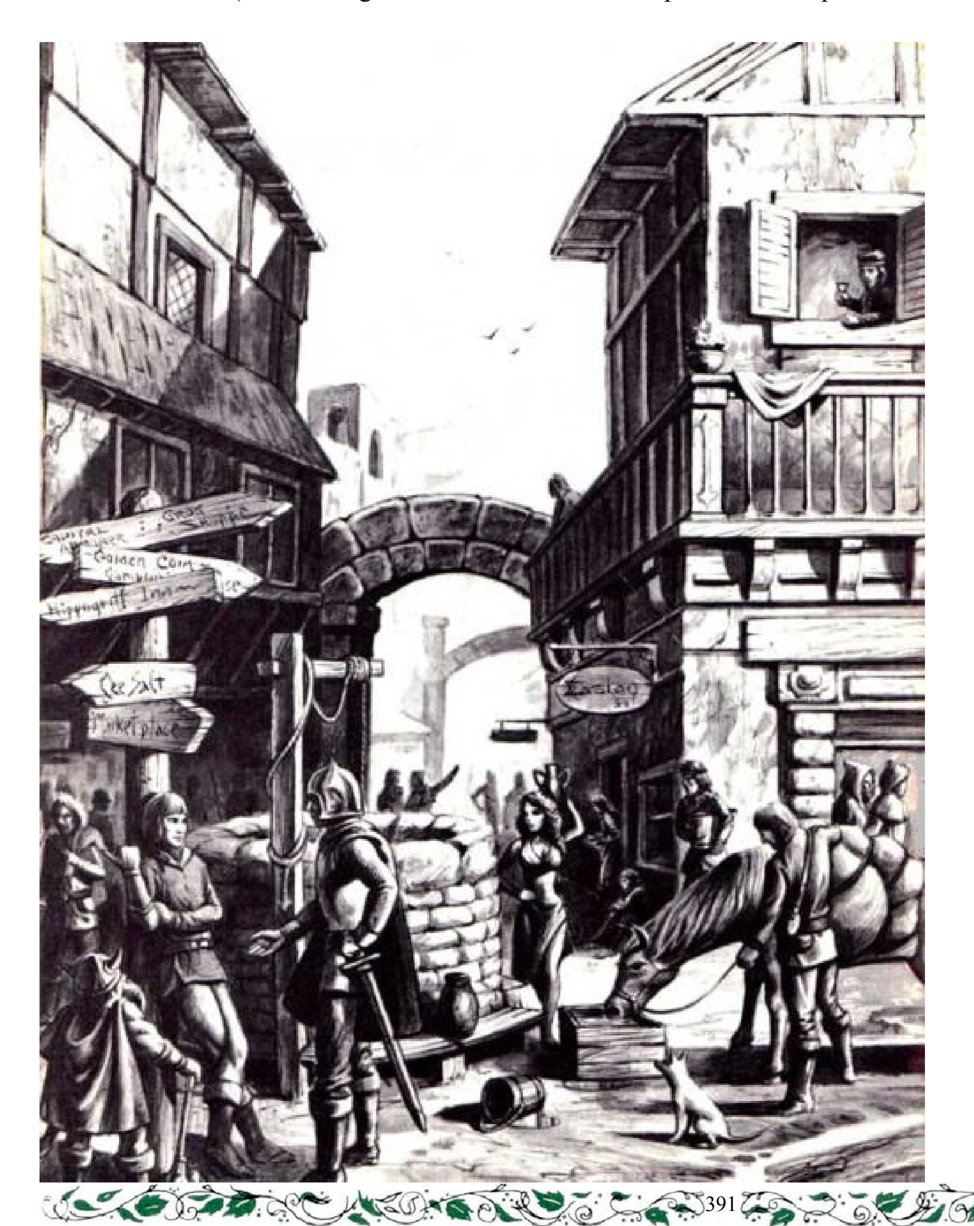


Traladariens. L'épouse de Karameikos est la duchesse Olivia, une femme glaciale et intelligente qui est une bonne conseillère. Ses enfants sont Dame Adriana (20 ans, une guerrière notoirement indépendante), Sire Justin (18 ans, un jeune homme mince avec un talent pour les mathématiques et le commerce), et Sire Valen (14 ans, un jeune homme intelligent et quelque peu sournois, curieux de découvrir le monde).

Population : Karameikos est une terre hétérogène, la population traladarienne majoritaire étant gouvernée par l'envahisseur thyatien. Les Traladariens sont un peuple très libre dont l'habillement et les noms sont similaires à ceux de l'Europe des Balkans. Les Thyatiens sont pragmatiques et égocentriques, avec les instincts conquérants des anciens Romains (avec leurs goûts en matière de divertissement, aussi). Les deux éléments ont tendance à se détester fortement .

Specularum : La capitale de Karameikos a une population de 50.000 habitants ou plus (les Traladariens ne coopèrent pas volontairement au recensement). Elle dispose d'une grande baie en eau profonde, passage de nombreuses routes maritimes, du Palais Royal bien défendu de la famille Karameikos, d'un quartier des étrangers, d'un quartier de taudis dangereux appelé « Le Nid », de plusieurs quartiers marchands, du parc clos appelé le Parc du Duc, et encore davantage.

Valbourg (Threshold en vo) : Cette ville du nord de 5.000 habitants est une communauté forestière et agricole entouré d'une nature vierge. C'est une ville de départ idéale pour les personnages joueurs. Elle est dirigé par le baron Halaran (également connu sous le nom de patriarche Sherlane, un Clerc).



Noircastel (Fort Doom en vo) : C'est la capitale de la Baronnie de l'Aigle Noir, qui est dirigée par le cousin de Stefan Karameikos, le baron Ludwig von Hendriks. Von Hendriks est un homme dangereux qui terrorise et brutalise la population de son domaine.
Il conspire aussi pour conquérir le trône du Grand-Duché. Noircastel compte 10.000 habitants.

Opportunités d'Aventure : Le Grand-Duché de Karameikos est vraiment un lieu empli de mystères.
Comme peu de zones sont colonisées, il offre des opportunités infinies d'aventure dans les forêts et les montagnes du nord.
Des anciennes ruines s'y trouvent, oubliées depuis longtemps par les Traladariens et pas encore découvertes par les Thyatiens : Ce sont des repaires où les vampires se cachent. Il y a des grottes d'où les pillards gobelins et gobelours harcèlent les colonies isolées et aussi des camps cachés de combattants de la liberté traladariens qui conspirent pour la chute de Stefan Karameikos.

Les Émirats d'Ylaruam

Description : C'est une terre désertique, brulée par le soleil, de dunes vallonnées et d'oasis largement espacées les unes des autres. On pourrait faire rapprocher la culture des Émirats d'Ylaruam avec celle de l'Arabie médiévale. Au cours des derniers siècles, les Thyatiens et les Alphatiens ont envahi la terre d'Ylaruam avec l'espoir de la conquérir. Ils sont venus du sud et du nord et des combats ont eu lieu en plein cœur du territoire. Ces guerres se sont poursuivies pendant des décennies jusqu'à ce que le peuple Ylari les repousse et les chasse.

Souverain : Le Sultan (Empereur) de la ville d'Ylaruam, descendant direct d'Al-Kalim, est le dirigeant titulaire de la nation, mais il n'a pas un pouvoir absolu. Son Grand Vizir exerce une influence considérable, tout comme les émirs individuels (rois), les maliks (ducs), les beys (comtes) et les cheiks (vicomtes).

Population : La culture alasiyenne qui est dominante à Ylaruam est aussi rude que le désert qui l'a engendrée. Les Ylaris admirent beaucoup les guerriers du désert, des héros enturbannés avec leur cimeterre scintillant et leur noble destrier du désert.
L'utilisation de la magie est interdite ici et les Magiciens et les Elfes sont traqués, jugés et exécutés lorsque leur présence est révélée. D'autre part, les Clercs sont vénérés dans ce pays.
Les Ylaris suivent les philosophies d'Al-Kalim, un guerrier et enseignant mort (ou parti sur les chemins vers l'immortalité) il y a un siècle. Son rêve était le Jardin du Désert, que toutes les terres d'Ylaruam soient transformées par le travail et coopération en la plus verte et la plus juste des terres. Quand les Ylaris ont besoin de quelque chose pour s'unir, ils utilisent les mots d'Al-Kalim.
Bien que les clans et les tribus d'Ylaruam soient souvent en guerre les uns avec les autres, ils oublient leurs différences pour s'unir contre les envahisseurs étrangers,
mais renouvellent tout aussi volontiers leurs luttes intestinales une fois l'invasion repoussée.

Ylaruam : La capitale des Émirats a une population (en comptant les terres agricoles environnantes) de 20.000 habitants, environ un dixième de la population de tous les Émirats. C'est une ville commerciale, à travers laquelle transite une grande partie de la fertilité des terres agricoles : bêtes des troupeaux de nomades du désert, grains des terres agricoles et produits manufacturés des célèbres artisans d'Ylaruam.

Opportunités d'Aventure : Les aventures dans les Émirats peuvent inclure d'aider à repousser les envahisseurs thyatiens du sud, des voyages exténuants à travers le désert, explorer des ruines antiques (datant d'une époque où certaines des zones désertiques les plus stériles étaient luxuriantes et vertes) et mener des négociations entre les émirs de cette nation et les seigneurs des terres voisines.

Les Principautés de Glantri

Description : Cette région boisée et montagneuse au nord-est une magocratie, une terre gouvernée par des Magiciens. Les Clercs y sont hors-la-loi et ils sont condamnés à mort lorsqu'ils sont découverts.
Glantri est divisé en plusieurs principautés, chacune ayant ses propres règles et lois.
Aalban est célèbre pour les machines et les appareils conçus par ses artisans.
Belcadiz abrite des Elfes célèbres pour leur ferronnerie et leur fine dentelle noire. Les elfes de cette nation ont un mode de vie plus proche des humains que des elfes, habitant dans des maisons cossues et des villes plutôt que dans des communautés sylvestres.
Bergdhoven est célèbre pour ses fleurs (et les teintures et les parfums qui en sont issus), ses fromages, ses bijoux et ses tailleurs de pierres précieuses.
Noir-Colline est surtout connue pour la quantité de ses fruits et légumes, et pour le charbon extrait. Boldavia est un important fournisseur de sel (extrait par les bagnards et les esclaves) et de glace (expédiée à la hâte à Glantri et d'autres endroits).
Caurenze est célèbre pour sa gracieuse architecture de marbre, et pour ses mines d'or et son armement de qualité.
Erewan est un pays d'Elfes sylvestres plus traditionnels, qui sont de bons archers, menuisiers et artistes.
Klantyre est un important fournisseur de laine et de mouton, de bois, et menuiseries lourdes. Krondahar est un producteur de soie et de maroquinerie, de viande de bœuf fine et de yaourt. La Nouvelle Averoigne est surtout connue pour ses vins et l'art culinaire.

Souverain : Le « souverain » de Glantri est en fait un conseil de dix princes-magiciens à la tête d'une bureaucratie très efficace. Le gouvernement se doit de l'être car les dirigeants aiment comploter les uns contre les autres, mais ne prennent pas beaucoup de temps pour les besognes de base du domaine. Tous les dirigeants de Glantri sont des Magiciens ou des Elfes et ceux qui ne peuvent pas compétents dans les arts de la Magie ne peuvent pas régner.





Les princes au pouvoir sont: Aalban—Prince Jaggar von Drachenfels (humain); Belcadiz— Princesse Carnelia de Fedorias y Belcadiz (elfe); Bergdhoven—Prince Vanserie Vlaardoen XI (humain); Noir-Colline—Prince Volospin Aendyr (humain); Boldavia—Prince Morphail Gorevitch-Woszlany (humain/ vampire); Caurenze— Prince Innocenti di Malapietra (humain); Erewan Princess Carlotina-Erewan (elfe); Klantyre—Prince Brannart McGregor (humain/ liche); Krondahar—Prince Jherek Virayana IV (Humain); Nouvelle Averoigne—Prince Etienne d'Ambreville (humain).

Population : La population est un mélange de nombreuses cultures anciennes, notamment des Elfes urbains, des descendants des Alphatiens, des colons Thyatiens, des Traladariens, et même des lycanthropes et des vampires.

Glantri : La capitale de cette nation, où le grand collège de magie fut construit, se trouve dans un écrin de verdure d'une vallée où se rejoignent deux rivières. La ville est sillonnée à la fois par des routes et des canaux. C'est une communauté très sophistiquée, où la magie illumine les rues, où les gondoles et les fiacres véhiculent les passagers d'un point à un autre, et où tout le luxe imaginable est à portée de main.

Opportunités d'Aventure : Il s'agit d'un bon cadre pour une campagne si la plupart des personnages sont Magiciens (et n'admet aucun Clerc). Avec le grand collège de magie à portée de main pour fournir des monstres venus d'ailleurs, de nouveaux sorts et des portails involontaires vers de nouveaux mondes, il y a ici une offre constante d'opportunités d'aventure.

Alfheim

Description : Cette nation est une terre natale des Elfes. Autrefois une plaine sans relief, elle s'est comme par magie transformée en une forêt profonde et dense, inquiétante pour les étrangers, mais une maison joyeuse pour les Elfes. C'est une terre d'arbres énormes, de cités elfiques parsemées de cabanes perchées dans les arbres à des centaines de mètres du sol et reliées par des passerelles en bois. C'est un endroit où peu de non-elfes ont accès à moins qu'ils ne soient invités ou tentent d'envahir.

Souverain : Le roi Doriath est le seigneur des affaires courantes des Elfes d'Alfheim et les décisions à long terme sont prises par le Conseil des Clans, qui se compose du Roi et des Maîtres de Clan des sept grands Clans elfiques d'Alfheim.

Population : Les habitants d'Alfheim sont tous Elfes, à l'exception des résidents de la ville d'Alfheim (10.000 humains, 300 nains, 800 Petites-Gens, et quelques autres). Les Elfes ici sont typiques de ceux rencontrés sont dans d'autres parties du monde : souples et mystérieux, magiques et joyeux, ils vénèrent la nature et tout ce qui pousse. Ce sont des ennemis des Nains de Roclogis ou des humanoïdes des Terres Brisées.

Ville d'Alfheim : La ville que les visiteurs sont le plus susceptibles de visiter est Alfheim, qui a une population de 15.000 habitants, dont 80% ne sont pas des elfes.

Opportunités d'Aventure : Alfheim est un bon endroit pour effrayer les aventuriers de bas niveau, ou pour vivre des aventures en forêt.

Roclogis

Description : C'est une terre de vallées basses et fertiles entourée de montagnes hautes et dangereuses. Roclogis est la terre natale des Nains du *Monde Connu*, et sa large barrière de montagnes leur convient bien, à la fois défensivement et esthétiquement.



Les Nains construisent leurs communautés de roche solide, utilisant leurs célèbres compétences d'ingénierie. De nombreuses villes et villages de Roclogis sont construits partiellement ou dans leur ensemble en souterrain, en particulier dans les grandes cavernes naturelles qui essaiment ce territoire.
Cette puissante combinaison de montagnes environnantes, de fortifications défensives en pierre, et de communautés souterraines rend Roclogis difficile à envahir.

Souverain : Le Roi Everast XV (anciennement Bifin, fils de Bofin, du clan Everast). Fils du roi Everast XIV, Everast XV a passé son début de carrière en tant qu'officier militaire compétent, sans jamais avoir à se distinguer. C'est un politicien dans l'âme, un Nain désinvolte et affable qui ne montre jamais son vrai visage aux étrangers. Il est friand de rencontrer de jeunes aventuriers enthousiastes pour les envoyer contre les menaces qui pèsent sur Roclogis, menaces qui n'exigent pas qu'il déploie son armée.

Population : Presque tous les résidents de Roclogis sont des Nains.
Les Nains de Roclogis semblent distants, hargneux et méfiants envers les étrangers, mais ils sont joyeux et amicaux envers les leurs.

Dengar : C'est la grande capitale de Roclogis, construite au pied et sous le Point Everast, la plus haute montagne de Roclogis. La ville est divisée en deux parties.
Dengar-du-Haut (population 15.000, dont 1.500 humains et 150 Petites-Gens) est une ville fortifiée construite à la surface au pied de la montagne. Où la ville jouxte la montagne, un grand tunnel mène à Dengar-du-Bas (40.000 habitants dont 400 humains), une ville tentaculaire construite dans une immense série de cavernes naturelles sous la montagne.

Opportunités d'Aventure : Les raids des humanoïdes des Terres Brisées sont courants, tout comme les embuscades menées par les deux camps.

Söderfjord, Vestland et Ostland

Description : Ces trois nations, vivant dans terres côtières froides du nord, sont toutes semblables aux cultures vikings. Les Jarldoms de Söderfjord est une nation pauvre dirigée de nombreux jarls (comtes) querelleurs, et constamment en proie aux intrusions des envahisseurs humanoïdes. Vestland est un pays continental avec une célèbre tradition guerrière. L'Ostland est une nation insulaire avec un grande tradition de marins et de piraterie.

Souverain : Les *Jarldoms* de *Söderfjord*: Söderfjord n'a pas de souverain, chaque jarl gère un petit domaine indépendante. *Vestland* : Le roi Harald Gudmundson, un dirigeant moderne et juste, qui est conseillé par un conseil de représentants de nobles du Vestland, les maîtres des guildes artisanales, les marchands, les clercs et d'autres notables. *Ostland* : Le Roi Hord Œil-Sombre, un roi d'âge moyen et conservateur (dont l'intérêt pour régner a diminué au cours des dix années écoulées depuis que sa première femme et son fils à naître sont morts en couches), et la reine Yrsa, la deuxième épouse ambitieuse de Hord, règnent. Une grande partie du pouvoir politique est également entre les mains de Clercs de l'Immortel Odin.

Population : Les hommes et les femmes de *Söderfjord*, *Vestland* et *Ostland* sont d'une belle race, grande, et rugueuse. Façonnés par leur environnement et leurs histoires de guerre et de nobles aventures, ils sont très agressifs.

Opportunités d'Aventure : Les voyageurs visitant ces terres pourraient se heurter aux pirates de *l'Ostland*, aider le peuple du *Vestland* contre les invasions venant de Trollheim et d'autres zones humanoïdes, ou être pris dans une guerre à petite échelle entre deux jarls rivaux dans le *Söderfjord*.

Les Cinq Comtés

Description : Cette nation côtière située au nord de Ierendi est la terre natale des Petites-Gens (les « Hins »). Bien que ces terres aient été trois fois gouvernées par des étrangers (deux fois par des Orcs, une fois par Nains), les Cinq Comtés sont désormais entièrement gouvernés par les Hins, et constituent une nation indépendante avec une armée et une marine puissante.
La région des Cinq Comtés est une zone vaste, profondément vallonnée et boisée. La terre est assez fertile et les Hins peuvent obtenir deux ou trois récoltes par an. Les Cinq Comtés exportent beaucoup de céréales à Darokin, Glantri et Karameikos.

Les Cinq Comtés sont divisés en cinq régions, appelés comtés, dont chacune est semi-indépendante et dirigée par un shérif. Les comtés comprennent la Comté de la Mer, la Haute-Comté, la Comté de l'Est, le Cœur de la Comté et la Comté du Sud.

Souverain : Il y a cinq shérifs. Comté de la Mer: Jaervosz Bottes-Poussiéreuses ; Haute-Comté: Multhim Barbe-Grise ; Comté de l'Est: Maeragh Ricanement ; Cœur de la Comté : Delune Yeux-Sombres ; Comté du Sud : Sildil Œil-de-Mer.

Population : La grande majorité des habitants des Cinq Comtés sont des Petites-Gens. Alors que la plupart des humains pensent que les Petites-Gens sont pacifiques et inoffensifs, il y a en réalité beaucoup d'aventuriers et de boucaniers Petites-Gens dans cette région.

Opportunités d'Aventure : Une invasion orc est toujours possible, et les Hins seraient reconnaissants envers les PJ qui sont restés pour les aider.

Thyatis

Description : Thyatis est un empire maritime, célèbre pour son histoire impériale, la ruse et la trahison de ses dirigeants, la décadence de ses divertissements et la puissance de son armée. Sur de nombreux points, il ressemble aux empires romain ou byzantin quand leurs armées accomplissaient leurs plus grandes victoires et que leur cours étaient en déclin.
L'Empire de Thyatis se compose du royaume de Thyatis, les Iles des Perles (une île peuplée majoritairement d'habitants noirs), la moitié ouest de l'île de l'Aube (une île colonisée par des humains de nombreuses races différentes), Ochalea (une île habitée par des descendants de mystérieux orientaux à la peau cuivrée appelés Alphatiens), et l'arrière-pays (le nord longé par la jungle du continent sud). Ici, nous ne traiterons que de la nation de Thyatis, le cœur de l'empire.
Thyatis est principalement un terrain plat (avec des montagnes la bordant au nord et traversant l'île de Hattias au sud). Plus loin vers l'ouest, les terres sont plus verdoyantes, à l'ouest la frontière est très boisée.
Thyatis borde les Émirats d'Ylaruam au nord (et est normalement hostile avec eux), Karameikos à l'ouest (et reste amical, bien qu'un jour il vaincra ce royaume), et les Guildes Minrothad au sud-ouest (et reste amical, les relations commerciales sont cordiales). Ailleurs, la nation est bordée par la mer, ce qui a aidé Thyatis à devenir une importante puissance navale avec une tradition à la fois de commerce et de piraterie.

Souverain : Thincol I (Thincol Torion). Thincol était autrefois un gladiateur très célèbre dans la ville de Thyatis. Il y a de nombreuses années, lors d'une invasion venue de l'empire lointain d'Alphatie, Thincol a pris le contrôle des troupes de la ville et a repoussé les envahisseurs. Il épousa plus tard la fille de l'empereur (qui fut tué lors de l'invasion). Thincol est toujours un excellent combattant. C'est aussi un politicien accompli aux tradition thyatienne de tromperie, de ruse, et de trahison.

Population : Les habitants de Thyatis admirent les capacités martiales avant tout. Ce sont dans l'ensemble des commerçants intelligents. Leurs politiciens, commerçants et officiers militaires ambitieux ont tendance à ne pas être trop dignes de confiance, mais les aventuriers ordinaires sont plutôt fiables.

La Ville de Thyatis : La capitale et la plus grande ville de l'Empire est Thyatis, 600.000 habitants.
Thyatis est justement réputée pour la magnificence de son architecture en marbre et du raffinement et de la décadence de sa noblesse. Thyatis est le plus grand port maritime de l'empire, avec un port fermé et fortifié, et est le siège des flottes commerciales et navales de l'empire. Comme la Rome antique à l'apogée de l'Empire romain, c'est une ville dynamique dont la population est si importante que les rues sont grouillantes.
Ils sont passionnés de combats de gladiateurs. Le Colisée peut abriter près d'un dixième de la population de la ville et le Sénat est pratiquement une école de l'intrigue et de la tromperie.

Opportunités d'Aventure : Les aventures en Thyatis peuvent naître des efforts de l'empire pour garder les états sujets sous son joug, pour conquérir de nouveaux territoires, et pour découvrir de nouveaux territoires à conquérir. Les PJ s'aventurant dans Thyatis doivent être prudents sur la façon dont ils traitent les employeurs et les nobles, en prenant bien soin de rendre difficile ou non rentable pour leurs employeurs de les trahir.

Alphatie

Description : Alphatie est un puissant continent de Magiciens, à l'est de l'Empire de Thyatis, qui n'est représenté sur aucune des cartes de cet ouvrage. Alphatie gouverne de nombreuses autres terres et l'ensemble, le continent principal et ses nations inféodées constituent l'empire alphatien. Le continent d'Alphatie est une terre vaste et riche divisée en de nombreuses nations. Les régions du sud-ouest, les zones les mieux connues des visiteurs étrangers, sont ensoleillées et tempérées, fertiles pour les terres agricoles et les pâturages. Les régions du nord-ouest sont froides et montagneuses, beaucoup plus sauvages et moins colonisées que le sud. La partie nord-est du continent est aussi un désert froid. On y trouve peu de colonies humaines, mais elle est parsemée de tours de magiciens et de villas d'été de nobles alphatiens. La partie sud-est d'Alphatie est un terrain plat avec un sol riche, où l'on trouve de nombreuses fermes.
Les régions centrales du continent présentent des forêts profondes et dangereuses où prospèrent les monstres, vivent des Elfes dangereux et indépendants, et où le plus diabolique des Magiciens mènent de terribles expériences.

Souverain : Eriadna la Sage. Élevée dès l'enfance pour gouverner les hommes, elle s'empara du trône de l'empire aux dépends de son propre père quand celui-ci lança une invasion coûteuse et ratée contre Thyatis et que le grand conseil alphatien, des magiciens, menaça de retirer le trône impérial de la lignée familiale. Elle maintient par magie son apparence à 30 ans, bien qu'elle ait en fait 80 ans et cinq enfants adultes.

Population : Les Alphatiens ne sont pas originaires de ce plan. Leur terre d'origine, loin sur un autre plan, a été détruite dans une guerre d'opposition entre écoles de magie. Les Alphatiens sont venus sur le *Monde Connu* et s'y sont installés, bâtissant un nouvel empire basé sur la magie.
Il existe deux types d'Alphatiens : les communs et les purs. Les Alphatiens communs ont la peau cuivrée et les cheveux bruns (parfois roux). Les

Alphatiens purs, une minorité distincte, ont la peau blanche et les cheveux foncés. Aucune nation n'est autant une société de classe que l'empire.
Dans l'empire, tous les lanceurs de sorts sont considérés comme faisant partie de la noblesse et les non-lanceurs de sorts ont peu de droits. Les lanceurs et les non-lanceurs de sorts vivent sous des ensembles différents de lois, lois qui favorisent naturellement les lanceurs de sorts.

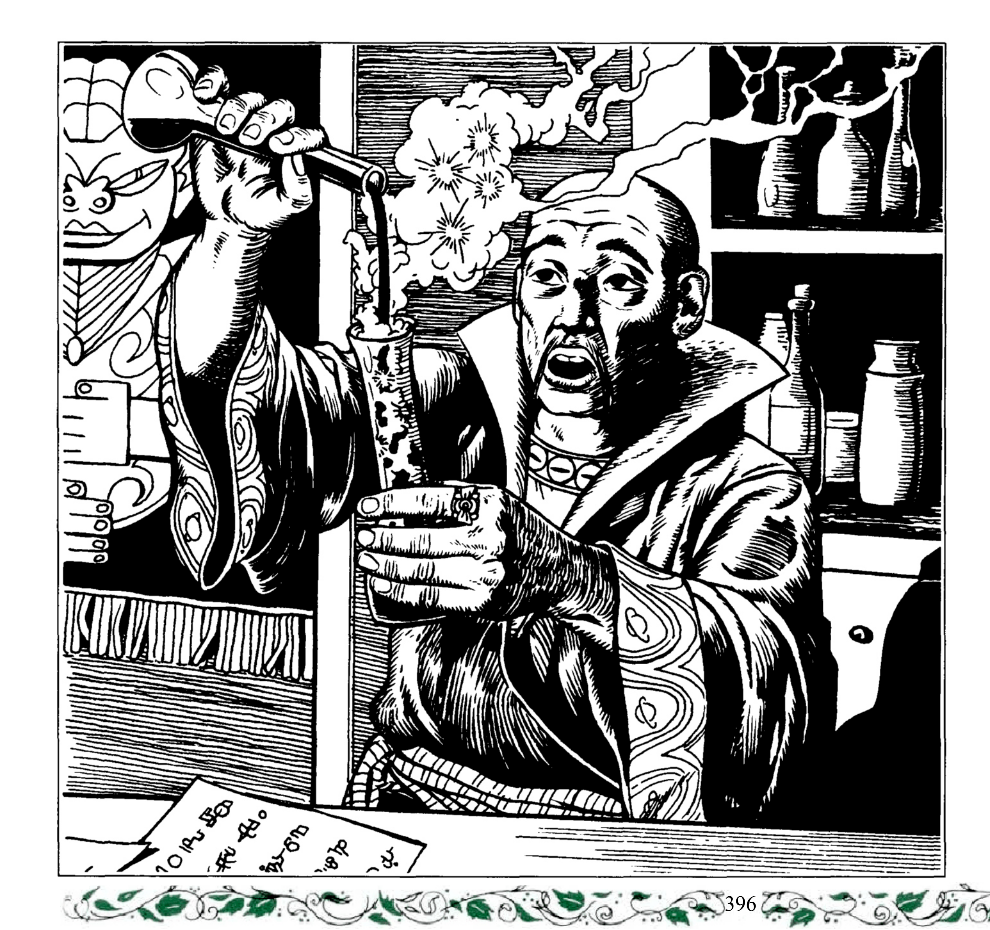
Sundsvall : La capitale impériale d'Alphatie se trouve dans la région sud-ouest du continent. C'est une vaste ville de 500.000 habitants, et présente d'innombrables palais immenses et autres majestueux bâtiments. En tant que capitale d'un empire magique, elle est fortement décorée et protégée par des sorts magiques, et est souvent appelée la « ville construite par magie ».

Opportunités d'Aventure : Alphatie est une terre magique qui regorge de Magiciens. Ils aiment créer de nouveaux sorts, ou se les voler entre eux…, ou de nouveaux monstres surgissant souvent de leurs baguettes et avant de se déchaîner).

Autres Zones Notables

Les Clans Atruaghins : Ces plateaux herbeux, forestiers, et les régions vallonnées sont habitées par des éleveurs tribaux et des chasseurs qui vivent dans de petits villages. Tous les villageois prétendent être les descendants de l'ancien héros Atruaghin. S'ils sont menacés par la guerre, ils s'unissent sous un chef provisoirement élu. Leur culture est similaire à la culture amérindienne primitive.

Les Terres Brisées : Ces terres désertiques de collines et montagnes accidentées, de vallées désolées et de canyons, sont le fruit d'un cataclysme d'origine humaine qui s'est produit il y a bien longtemps.
Depuis, c'est un territoire hostile et stérile, évitée de tous sauf les humanoïdes. D'innombrables tribus d'orcs, de kobolds, de gobelins, d'hobgobelins, d'ogres, de trolls et d'autres races détestant les humains s'y sont installés.
Parfois ils s'unissent pour attaquer les nations environnantes. Voyager dans les Terres Brisées est périlleux, mais des rumeurs courent qu'on pourrait y trouver de fabuleux trésors magiques cachés datant d'avant le cataclysme.



Les Souterrains des Elfes de l'Ombre : Il y a bien longtemps, des Elfes ont pu survivre au cataclysme qui a ravagé les Terres Brisées en se réfugiant sous la terre, trouvant de profonds souterrains pour s'abriter. Aujourd'hui, de leurs cavernes grises et ternes, ils interagissent avec le monde de la surface seulement pour comploter dans le but de prendre le contrôle d'Alfheim, ou pour monter les nations de la surface les unes contre les autres. Les Elfes de l'ombre sont très pâles et frêles par rapport aux Elfes du monde extérieur. Leur société est fermée et recluse, et ils craignent et se méfient des individus des races de la surface.

Les Khanats d'Ethengar : Ces steppes du nord composées de larges prairies, plates et balayées par les vents, sont les territoires des cavaliers nomades de la Horde Dorée. Les Ethengars sont des cavaliers des steppes très semblables aux Mongols. Ce sont des guerriers, et quand ils choisissent de s'organiser, ils deviennent un grand danger pour les nations qui les entourent. Leur « capitale » est une tente (yourte), ville de plusieurs milliers d'habitants qui se déplacent régulièrement à travers les terres du Khanat. En son centre, on y trouve les pavillons du Khan Doré, une succession d'énormes tentes entourées d'une palissade en bois.

Les Cités Libres d'Heldann : Les Heldanns sont des barbares blonds qui vivent de la chasse, de la pêche et qui cultivent des fermes isolées.
Ils sont alliés aux jarldoms, mais ne reconnaissent aucun souverain supérieur au chef local.
Leur culture ressemble à celle de l'Islande médiévale.

Le Royaume d'Ierendi : Les navires marchands d'Ierendi rivalisent avec ceux de Thyatis, et le royaume dispose d'un magnifique palais royal taillé dans du corail pur et blanc.
Le roi et la reine de cette nation sont des héros-aventuriers populaires. Cependant, ils sont sans véritable pouvoir et ne servent que de figures symboliques. Le pouvoir est en réalité détenu par certaines familles aristocratiques (faisant de Ierendi une oligarchie). La loi a tendance à être informelle et appliquée par le plus fort. Bien que Ierendi ait une marine nationale, de nombreux pirates opèrent souvent à partir des eaux d'Ierendi.

Les Guildes de Minrothad : Le groupe d'îles de Minrothad est une sydicicratie : le gouvernement est dirigé par les chefs des diverses corporations commerciales. La plupart d'entre eux sont des demi-humains, les Elfes étant majoritaires. Les gens sont conscients des castes et conservateurs, préférant la banque à la guerre. Ils maintiennent une neutralité entre Thyatis et Alphatie, négociant avec eux et transportant des marchandises pour leurs comptes. La corsairerie, en particulier contre les pirates de Ierendi, est une préoccupation commune.

Norwold : Au nord des jarldoms sur le continent principal au-delà de la côte nord accidentée, se trouve le royaume de Norwold gouverné par de puissants seigneurs de guerre, des aventuriers (niveau 15 +) au courage exceptionnel qui ne rêvent que d'avoir leurs propres royaumes. À l'origine fidèles à Alphatie, les seigneurs de guerre ont les mains prises dans de petites intrigues locales, les incursions des géants du givre hostiles, et occasionnellement des invasions à grande échelle des forces de Thyatis et d'Alphatie. Norwold a une longue histoire de « ruée vers les terres » qui devrait se poursuivre dans un avenir proche.

La République de Darokin : Cette république est centrée autour de la capitale, Darokin. Sa richesse repose sur le commerce entre le lac Amsorak (le grand lac), la rivière Streel, la route orientale des caravanes, et le commerce maritime passant par le marais Malpheggi. Darokin est une ploutocratie, le gouvernement est géré par les familles de commerçants les plus riches. La culture ressemble à celle de Venise ou de Gênes de l'Italie médiévale. Alors que les zones habitées sont assez sûres, celles sauvages sont *très* sauvages.

L'Archipel de Thanegioth : Ce groupe d'îles est à environ 1600 kilomètres au sud de la route principale. Le peu que l'on connaisse sur Thanegioth provient de mythes et de superstitions, mais il y a au moins une zone de plateau, « le monde perdu », et de nombreuses îles comportent des jungles tropicales, où habitent des tribus primitives, les Araneas (esprit intelligent) et les Rakastas (homme-chat).

La Terre Creuse

La planète du *Monde Connu* n'est pas une boule solide comme notre Terre l'est. Elle est en fait creuse. Un petit soleil est suspendu au centre du creux, et de vastes ouvertures polaires permettent de pénétrer à l'intérieur. La zone intérieure s'appelle la *Terre Creuse*, un lieu de mystères antiques.
Les ouvertures polaires menant au monde de la *Terre Creuse* sont si immenses que leur courbure est très, très progressive. Cela, combiné au fait que ces régions sont perpétuellement enveloppées de brouillard, a pour conséquence que les gens peuvent voyager de l'extérieur à l'intérieur (ou vice-versa) sans s'en rendre compte.
Le soleil intérieur projette la lumière du jour en permanence dans la *Terre Creuse*, la nuit n'y tombe jamais et les créatures sensibles à la lumière du soleil (comme les vampires) sont de fait très rares.
Le monde intérieur est longtemps resté caché du monde extérieur, les quelques explorateurs du monde extérieur qui l'ont découvert y sont morts, y sont restés de leur plein gré, ou sont revenus sans faire part à quiconque de leur découverte. À ce jour, l'existence de la *Terre Creuse* n'est généralement pas connue dans le monde extérieur.
Le *Terre Creuse* abrite des monstres, des espèces animales et végétales disparues depuis longtemps du monde extérieur. Les espèces animales préhistoriques répertoriées au Chapitre 14 sont communes dans la *Terre Creuse*. Il y a aussi des nations qui sont les ancêtres de nombreuses cultures du monde extérieur.
La *Terre Creuse* fut créée par les Immortels du *Monde Connu*. Leur pouvoir a permis de conserver les cultures, qu'ils ont transportés ici artificiellement, inchangées. Chaque culture est restée figée au niveau culturel et technologique qu'elle avait juste avant d'être amenées ici. Les cartes présentent plusieurs nations de la *Terre Creuse*, qui reposent toutes sur le grand continent d'Icirie.

Remarque Importante : Sur les cartes de la *Terre Creuse*, les directions de l'Est et de l'Ouest sont inversées, un effet de sa configuration unique. Par conséquent, si le Nord est en haut, alors l'Ouest est à droite et l'est est à gauche dans la Terre Creuse.

Modifications Subies par la Magie

La magie ne fonctionne pas de la même manière dans la *Terre Creuse* que dans le monde extérieur. La liste complète des modifications subies par la magie est expliquée dans la *boite de la Terre Creuse™*. Elles ne sont pas présentées ici donc les joueurs qui s'y aventurent pour la première fois découvrent les effets eux-mêmes.

Zones Notables de la Terre Creuse

Empire d'Azcan : Cette ancienne civilisation d'un peuple à la peau cuivrée est dominée par de la jungle et des terres agricoles sur brûlis. La majorité de sa population vit dans des villages agricoles, mais l'empire possède un certain nombre de grandes villes construites en pierre avec le style ancien des pyramides. Bien que la plupart de la population soit d'alignement Neutre, l'empire est gouverné par des Clercs chaotiques qui obéissent à Atzanteotl, un Immortel de la Sphère d'Entropie (Mort). Les étrangers sont normalement capturés et sacrifiés dans ce pays, qui ressemble beaucoup à l'Empire aztèque à son apogée.

Le Gentil Peuple : Ces forêts abritent des elfes pacifistes. Leur culture est primaire (mais plus avancée que les Neathar) et leur société peu technologique. Les Elfes vivent seuls ou en petits groupes familiaux. Ni les Neathars, ni les dinosaures ne pénètrent volontairement sur les terres du Gentil Peuple. Les aventuriers peuvent trouver sur ces terres un refuge pour se reposer.

Les Terres Jennites : Dans les plaines au sud de Tanagoro et à l'ouest de Nithia habitent des barbares nomades chasseurs, qui suivent de grands troupeaux d'aurochs (une race ancienne de bœufs). Ce sont de farouches cavaliers à la peau cuivrée et aux cheveux bruns qui méprisent les cultures autres que celle équestre. Ils sont en guerre avec les Tanagoros et les Nithiens.

Le Royaume de Nithia : Cette nation, des régions sud-ouest du continent d'Icirie, ressemble à l'ancienne Égypte. Les Nithiens sont une race à la peau brune, bâtisseurs de monuments. C'est un peuple très respectueux, et leur

chef, un pharaon, est toujours un Clerc. C'est aussi un peuple riche, grâce au grain qu'ils exportent et à l'or qu'ils extraient. Les Nithiens sont les ennemis perpétuels des Miléniens, même si de grandes étendues de terres sauvages et des tribus hostiles séparent les deux empires.

La Vallée de Kubitt : Située au sud du Schattenalfen et au nord de l'empire Milénien se trouve la Vallée de Kubitt. Les aventuriers qui y vont n'en reviennent généralement jamais et cela reste un lieu mystérieux.

Le Marais de Malpheggi : Ce marais primordial est habité principalement par des hommes lézards avec une culture proche du début de l'âge de fer. Leur société tribale est matriarcale, et ils suivent l'Immortel Ka. Souvent ils lancent des raids sur Azcan et sur Schattenalfen à travers le marais. Ils sont par ailleurs très territoriaux et, surtout, haïssent les Nithiens (leurs anciens ennemis quand ils vivaient sur le *Monde Connu*).

Les Joyeux Pirates : Naviguer sur les mers des côtes équatoriales des empires d'Azcan et milénien, c'est prendre le risque d'être attaqué par les Joyeux Pirates, qui vivent sur des îles à plusieurs kilomètres à l'ouest. De temps à autre, les pirates débarquent et attaquent des villes entières et parfois ils se battent entre eux. Leur fanfaronnade joyeuse est légendaire, tout comme leur audace. Leur culture

ressemble beaucoup à celle des boucaniers et pirates des Caraïbes, sans la poudre à canon.

L'Empire Milenien : Semblable à la Grèce classique, cet empire est protégé par des soldats portant des heaumes à crête, de longues lances et des épées. Il contrôle une grande partie du sud d'Icirie. Ses habitants sont réputés pour leur architecture, la construction de grandes maisons et de bâtiments publics en marbre, de statues exquises et de temples à colonnes, de routes fiables et de murs défensifs. Leurs ennemis éternels sont les Nithiens et les Schattenalfens, bien qu'ils soient souvent attaqués par les joyeux pirates aussi.

Les Terres Neathar : Ces plaines, forêts, et jungles préhistoriques sont densément occupées par de petites tribus d'humains de l'âge de pierre, appelés les Mille Tribus de Neathar. Les tribus se battent souvent les unes contre les autres, mais s'allieront pour chasser un envahisseur. Cette région compte de nombreux dinosaures et autres animaux anciens au kilomètre carré. Le Néathar, la langue parlée ici, est le langage commun de toute la *Terre Creuse*.

Les Cavernes de Schattenalfen : Des Elfes souterrains vivent dans les montagnes entre les Azcans et les Miléniens. Ceux-ci descendent des Elfes de l'ombre qui ont découvert la *Terre Creuse* par accident. En fait, subissant des dégâts de la lumière du soleil (1 PV/heure), ils détestent tous ceux qui peuvent le supporter. Beaucoup suivent l'Immortel chaotique Atzanteotl, un fait qui n'empêche pas les Schattenalfens et les Azcans de se faire la guerre sans cesse.

Les Plaines de Tanagoro : À l'ouest de Nithia habitent les membres de la tribu Tanagoro. Ils vivent dans des villages dispersés, où ils élèvent du bétail (aurochs) et cultivent des céréales. Les guerriers sont grands, noirs et féroces, tenant tête aux Jennites, et repoussant les invasions occasionnelles des Nithiens et des Miléniens. Leur culture est semblable à celle des Zoulous d'Afrique.

Bibliographie des Suppléments de Campagne D&D®

De nombreux lieux décrits ou mentionnés dans ce chapitre ont été d'abord décrits dans les nombreux suppléments jeu édités par TSR, Inc. Si l'un de ces cadres de campagne vous intéresse, vous pouvez consulter le supplément correspondant.

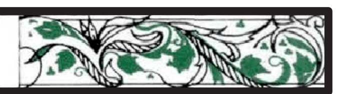
GAZ 1 Le Grand-Duché de Karameikos
GAZ 2 Les Emirats d'Ylaruam
GAZ 3 Les Principautés de Glantri
GAZ 4 Le royaume d'Ierendi
GAZ 5 Les Elfes d'Alfheim
GAZ 6 Les Nains de Roclogis
GAZ 7 Les Confins du Nord (Söderfjord, Vestland, Ostland)
GAZ 8 Les Cinq Comtés
GAZ 9 Les Guildes de Minrothad
GAZ 10 Les Orcs du Thar (Les Terres Brisées)
GAZ 11 La République de Darokin
GAZ 12 Le Khan Doré d'Ethengar
GAZ 13 Les Elfes de l'Ombre
GAZ 14 Les Clans Atruaghins
Boîte L'Aube des Empereurs (Thyatis, Alphatie, Île de l'Aube)
X 1 L'île de la Terreur (Archipel Thanegioth)
CM 1 Le Test des Seigneurs de Guerre (Norwold)
M 2 La Vengeance d'Alphatie (Norwold)
M 5 Les Serres de la Nuit (Île de l'Aube)
Boîte La Terre Creuse™
HWR 1 Les Fils d'Azca
HWR 2 Le Royaume de Nithia

Remarque : Il n'est pas parfois pas possible de conserver ces suppléments papier indéfiniment. Certains peuvent devenir rares et nécessitent des efforts considérables pour mettre la main dessus.



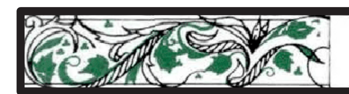
Carte 1 : Le Monde Connu

X4
X5
PRINCIPAUTÉS de GLANTRI
Cité de Glantri
X2
TERRITOIRES LIBRES d'HELDANN
KHANAT d'ÉTHENGAR
LES TERRES BRISÉES
Corunglain
Lac Amsorak
Akesoli
ATRUAGHIN CLANS
RÉPUBLIQUE de DAROKIN
Akorros
Rivière Streel
Darokin
Marais de Malpheggi
LES CINQ COMTÉS
Forêt de Canolbarth
ALFHEIM
Mts. Cruth
Wereskalot
ROYAUME d'IERENDI
Luln
Spécularum
B1
Valbourg
Sélénica
XI
Kelven
GRAND DUCHÉ de KARAMEIKOS
GUILDES du MINROTHAD
B3
B2
Mts. d'Altan Tepe
ROCKLOGIS
B4
X3
Norrvik
ROYAUME du VESTLAND
ROYAUME DE L'OSTLAND
Biazzan
Kérendas
Ylaruam
ÉMIRAT d'YLARUAM
Désert Alasiyan
JARLS de SODERFJORD
Castellan
Thyatis
EMPIRE de THYATIS
Soderfjord
Tel Akbir
Zéaburg

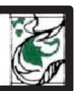


Carte 2 : Le Grand Duché de Karaméikos

Sélénica
Géants des glaces
Orques
Elfes
Gobelins
Gobelins
Kelven
Gnomes
Valbourg
La vallée perdue
Elfes
Krakatos
Spécularum
Kobolds
Gobelins
Kobolds
Château hanté
Gobloures
État de Marilenev
Luln
Baronnie de l'aigle noir
Noircastel
Wereskalot



Annexe 2 : Conversion entre D&D et AD&D



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® (ou AD&D®) était une amélioration du jeu D&D® publiée pour la première fois au milieu des années 1970. Bien que les produits AD&D ne soient pas directement compatibles avec D&D®, les conseils donnés dans ce chapitre vous aideront si vous souhaitez utiliser des suppléments de jeu AD&D dans votre campagne de jeu D&D ou vice versa.
Un petit guide des suppléments des jeux D&D et AD&D sera donné à la fin de cette annexe.

Pourquoi Convertir ?

À un moment donné, vous souhaiterez peut-être convertir un personnage, un monstre ou une aventure entière d'un système à l'autre.
Par exemple, vous pourriez vraiment apprécier un supplément de jeu AD&D et vous souhaitez donc le convertir pour qu'il soit joué dans votre campagne.
Ou bien, vous pourriez être un joueur de jeu D&D qui change de table de jeu où seul AD&D est joué. Vous trouvez un nouveau MD qui est prêt à vous laisser utiliser vos personnages expérimentés… mais vous devez d'abord les convertir au système de règles d'AD&D.

Le Système de Jeu d'AD&D®

Le système d'AD&D est beaucoup plus détaillé que celui de D&D. Il propose plus de classes de personnages, plus de choix d'alignement, plus de monstres et plus de règles. Là où le système de règles de D&D peut résoudre une situation à un jet de dé ou à une seule variable, le système de règles AD&D a souvent une règle plus détaillée qui inclut plus de variables, lui permettant de couvrir les situations de manière beaucoup plus approfondie.
Étant donné qu'AD&D est beaucoup plus structuré que D&D, il est davantage utilisé dans les tournois de convention, où un jugement cohérent est le plus important.
Le jeu D&D reste plus facile à apprendre, plus rapide à jouer et plus facile à présenter aux nouveaux joueurs.

Les Règles Fondamentales d'AD&D®

Les règles de base d'AD&D 2ème Édition comprennent : le *Manuel du Joueur* (pour les joueurs), le *Guide du Maître du Donjon* (pour le MD) et les deux premiers tomes du *Manuel des Monstres* (bestiaires des monstres).

Il existe des suppléments de règles spéciaux (séries PHBR et DMGR) et de nombreux cadres de campagne d'AD&D, ainsi que des aventures, des accessoires et même des romans basés sur ces mondes de jeu.

Différences des Systèmes

Les différences les plus importantes à des fins de conversion concernent la création de personnages et le combat, car ceux-ci affectent plus directement l'équilibre du jeu. Les détails incluent :
•Les personnages AD&D ont tendance à avoir des scores de capacité plus élevés, surtout si certaines règles facultatives de création de personnage sont utilisées. Cependant, les bonus de caractéristiques sont généralement obtenus à un score de 15 au lieu de 13.
•Les personnages AD&D utilisent généralement des dés différents pour déterminer les points de vie (par exemple, les guerriers lancent d10).
•Les clercs d'AD&D reçoivent des sorts au premier niveau et commencent souvent avec deux ou trois sorts.
•Le système d'AD&D sépare la classe de la race du personnage. Différentes combinaisons de classes et de races sont disponibles (par exemple un nain voleur).



•Le système d'alignement AD&D ajoute un axe Bien-Mal à l'axe Loi-Chaos de D&D, permettant plus de détails (Loyal-Bon, Chaotique-Neutre, etc.).
•Les sorts d’AD&D sont plus complexes. Alors qu'un ou deux éléments d'un sort de D&D peuvent varier en fonction du niveau du lanceur, tous les éléments d'un sort AD&D (portée, durée, effet) peuvent varier de cette manière. Les sorts d’AD&D sont également plus susceptibles d'avoir des effets ou des inversions multiples.
•Les objets magiques d’AD&D sont plus complexes ; beaucoup ont trois fonctions distinctes ou plus.
•Les systèmes ont des échelles de temps différentes pour les rounds de combat (affecte le rythme des rencontres).
•Le système d’AD&D utilise une échelle de classe d'armure à 10 points.
•Les armes d’AD&D infligent des dégâts différents selon la taille des adversaires.
•Les coûts des équipements et les encombrements sont différents entre les deux systèmes.
•Certaines règles optionnelles de D&D (Manœuvres de Combat de Guerrier, Maîtrise des Armes, etc.) n'ont pas d'équivalent dans le système d’AD&D.
Au-delà de ces différences, les systèmes sont équilibrés de manière différente. D&D permet de monter les personnages jusqu’au niveau 36, contre seulement 20 pour AD&D.

Conversion

Dans les paragraphes suivants, nous décrivons comment convertir des éléments d'un jeu à l'autre. Dans tous les cas, les transferts de personnages et autres, entre les campagnes sont contrôlés et approuvés par le MD.

Changements de Réalité

Une hypothèse pratique est que D&D® et AD&D® sont des réalités alternatives, dans des dimensions différentes.
Le franchissement de la barrière dimensionnelle peut entraîner certains changements sur le personnage et son équipement, dont certains peuvent ne pas être immédiatement évidents.
Par exemple, un personnage possédant une grande quantité de trésors qui rejoindrait une partie pauvre en trésors pourrait voir la plupart de ses trésors disparaître, le laissant dans l’obligation de continuer à partir à l'aventure. De même, un personnage de bas niveau, qui rejoindrait une campagne où le niveau moyen du groupe est élevé, pourrait découvrir qu'il a gagné quelques niveaux. D'un autre côté, un objet magique puissant que le MD pensait convenir à sa campagne mais qui cause des problèmes d'équilibre pourrait disfonctionner quelques semaines ou quelques mois après avoir franchi la barrière dimensionnelle.

Les Personnages

Lorsque vous souhaitez convertir un personnage entre les deux systèmes, utiliser la liste de contrôle suivante. Cela vous permettra de convertir tous les détails importants du personnage vers l’autre système de jeu.
Lors de la conversion d'un personnage d'un système de jeu à un autre, le personnage acquiert tous les attributs et restrictions de la race et de la classe vers lesquelles il est converti. Il perd tous les bonus et malus qu'il avait sous l'ancien système. Il effectue des jets d'attaque, des jets de sauvegarde, etc., selon le nouveau système.
Le même principe s'applique à la conversion d'équipements, de sorts et d'objets magiques : utiliser la règle équivalente du système dans lequel vous jouerez. Par exemple, si une épée large d'AD&D inflige 2d4 points de dégâts, alors son équivalent dans D&D fait 1d8 points de dégâts (c'est-à-dire que c'est une « épée normale »).
Toute capacité, compétence, sort, objet, ou tout autre détail qui n'ont pas d'équivalent dans l'autre système sont perdus, à moins que le MD fasse un ajustement spécial (voir « Conversions de Classes Optionnelles », donné plus tard). Lors de la conversion à partir du système d’AD&D plus complexe, simplifier autant que possible les mécaniques de jeu.

Conversions de Classes Optionnelles

De nombreuses options de classes et de races d’AD&D® ne seront pas converties directement vers le système de D&D®, en particulier les options de double et multi-classes.
Si le MD souhaite expérimenter en autorisant aux personnages d’AD&D de conserver leurs capacités spéciales, les directives suivantes sont recommandées.
Nous recommandons fortement que seuls les personnages transférés des campagnes d’AD&D utilisent ces conversions.

Combinaisons des Simples Classes

Les simples classes sont des demi-humains qui sont des clercs, des magiciens ou des voleurs. Les combinaisons possibles sont données dans les règles d’AD&D.
• Les dés de vie sont les mêmes que ceux des humains de ces classes.
• Les tables d’expérience sont les mêmes que la classe humaine.
• Les limites en niveau sont celles du type demi-humain. Aucun sort ou capacité de voleur n'augmente au-delà du dernier niveau, mais les capacités de rang demi-humain sont acquises normalement.
• Les capacités raciales sont les mêmes que la race.

Demi-Humains Multi-Classés

Ceux-ci sont traités comme des combinaisons de simples classes sauf :
• La classe Elfe est l'équivalent d'un guerrier/magicien d’AD&D.
Un guerrier/magicien elfe d’AD&D se convertit en elfe standard de D&D.
• Les dés de vie de toutes les classes humaines et demi-humaines sont lancés et les résultats sont obtenus en faisant la moyenne (arrondis à l'inférieur).
• La table d’expérience de la classe qui donne l'avancement le plus lent au-delà du niveau nominal est utilisée.
• Les PX gagnés sont réduits de moitié.

Humains à Double Classe

Ces humains peuvent opérer en deux classes, sous réserve des éléments suivants :
•Ils progressent uniquement dans leur classe active ; la classe inactive peut être utilisée mais ne s'améliore jamais.
•Ils bénéficient du jet de sauvegarde le plus avantageux, compte tenu de leur classe et de leur niveau.
•Ils peuvent utiliser n'importe quel objet magique disponible dans l'une ou l'autre de leurs classes.
•Ils effectuent des attaques en fonction de leur classe et de leur niveau. Un guerrier/voleur 7/5 pourrait attaquer en tant que guerrier de niveau 7 ou faire une attaque sournoise en tant que voleur de niveau 5.

Druides et Paladins

Ceux-ci peuvent être autorisés dans D&D à des niveaux inférieurs au 9ème, si vous le souhaitez.

Gnomes

Les règles facultatives suivantes peuvent être utilisées :
•Les Gnomes utilisent les détails des Petites-Gens, sauf indication contraire.
•Les gnomes ont les attaques et les jets de sauvegarde des nains.
•Les gnomes parlent gnome, nain, gobelin et kobold.
•Au lieu de la capacité de se cacher, les gnomes ont les capacités des nains de détection de piège et d'infravision.

Les Monstres

Utiliser un système équivalent pour convertir les monstres d'un système de jeu à l'autre. Si un monstre similaire existe déjà dans le système vers lequel vous effectuez la conversion, utiliser ces statistiques. Sinon, les directives du tableau de conversion des monstres peuvent être utilisées. Les valeurs données sont celles du système à partir duquel vous effectuez la conversion.

Statistiques supplémentaires sur les monstres AD&D®

Les statistiques d'AD&D® suivantes n'ont pas d'équivalent dans D&D®, mais peuvent souvent être trouvées dans la description du monstre. Les inclure est facultatif. Elles sont les suivantes :
•**ORGANISATION** : (tribale, troupeau, etc.).
•**CYCLE D'ACTIVITÉS** : (nocturne, diurne, etc.).
•**ALIMENTATION** : (carnivore, herbivore, etc.).
•**TACO** : Utiliser la valeur d'attaque de D&D.
•**ATTAQUE SPÉCIALE** : Utiliser l'équivalent de D&D, s'il y en a un.
•**DÉFENSE SPÉCIALE** : Utiliser l'équivalent de D&D, s'il y en a un.
•**RÉSISTANCE À LA MAGIE** : Ne supposer aucune résistance particulière à la magie.

Si vous aimez un pouvoir spécial de monstre qui n'existe pas dans D&D, ne pas hésiter à l'adapter à votre jeu. Bien que la résistance magique ne soit pas une règle, il n'y a aucune raison pour qu'un monstre en possédant ne soit pas l'objet d'une rencontre spéciale.

Les Objets Magiques

Les objets magiques doivent être convertis en un objet équivalent dans le système de base. Par exemple, la cape d'AD&D des elfes deviendrait une cape elfique, une baguette de feu deviendrait une baguette de boules de feu, etc. Si aucun équivalent n'existe, le MD peut décider que l'objet n'existe pas, qu'un objet comparable l'a remplacé, ou qu'il convertira l'objet donné dans le système de base. Lors de la conversion d'objets d'AD&D vers D&D, essayer de limiter le nombre d'effets qu'ils peuvent créer et de simplifier autant que possible leur utilisation.

Immortels et Divinités

Les Immortels de D&D et les divinités d'AD&D ne doivent pas être convertis entre les systèmes de jeu.

Les Unités de Mesure

Les unités ne sont pas converties, utiliser les unités équivalentes du système vers lequel vous convertissez.

Produits DONJONS& DRAGONS®

DONJONS & DRAGONS le Jeu
DONJONS & DRAGONS Rules Cyclopedia
Boîte L'Aube des Empereurs
Boîte La Terre Creuse™
Boîte La Colère des Immortels (1992)
Accessoires : Série AC (comprend Le Livre des Merveilles Magiques, le Catalogue des Créatures et le Livre des Inventions Merveilleuses)
Série des Chroniques/Gazetteer : GAZ
HOLLOW WORLD : HWR
Série CREATURE CRUCIBLE™ : PC

Produits abandonnés :

Boîte Basique
Boîte Expert
Boîte Compagnon
Boîte Maîtres
Boîte Immortels

Produits RÈGLES AVANCÉES de DONJONS ET DRAGONS®

Manuel du Joueur (2ème édition)
Guide du Maître du Donjon (2ème édition)
Manuel des Monstres 1 & 2 (2ème édition)
Légendes et Traditions (2ème édition)
Tome de Magie
Série PHBR
Série DMGR
Châteaux : Accessoires en 3D
Cités Mystérieuses : Accessoires en 3D

Cadres de Campagne d'AD&D® :

Suppléments DRAGONLANCE®
Suppléments ROYAUMES OUBLIÉS®
Suppléments MONDE DE GREYHAWK®
Suppléments SPELLJAMMER™
Suppléments RAVENLOFT™
Suppléments DARK SUN™



Annexe 2 : Conversion entre D&D et AD&D



Table de Conversion des Personnages

Scores de Caractéristiques	Vers le Système de D&D®	Vers le Système d'AD&D®
Scores de Base	Utiliser les scores d'AD&D®*	Utiliser les scores de D&D®**
Modificateurs des Scores de Caractéristiques	Utiliser le système de D&D®	Utiliser le système d'AD&D®

* Si la campagne d'AD&D utilise le système de génération à 4 dés, soustraire 1 du score de la Caractéristique Principale et 2 des autres scores de caractéristique.
** Si la campagne d'AD&D utilise le système de génération à 4 dés, ajouter 2 au score de la Caractéristique Principale et Ajouter 2 aux autres scores de caractéristique.

De plus, tous les scores inférieurs au minimum requis par le système pour la classe sont ajustés au minimum. Aucun score ne peut être ajusté au-dessus de 18 ou en dessous de 3.

Classe/Race	Vers le Système de D&D®	Vers le Système d'AD&D®
Clerc	Clerc si Humain*	Humain Clerc
Druide	Clerc si en dessous du Niveau 9, sinon Druide Humain uniquement	Humain Druide
Guerrier	Guerrier	Humain Guerrier
Paladin	Guerrier si en dessous du niveau 9, sinon paladin	Paladin
Chevalier	-	Guerrier Humain Neutre
Vengeur	-	Guerrier Humain Mauvais
Ranger**	Guerrier avec faculté forestière	-
Magicien	Magicien si humain, Elfe si elfe, aucun autre	Magicien Humain
Spécialiste**	Magicien	-
Voleur	Voleur si Humain, aucun autre	Humain Voleur
Nain	Nain	Nain Guerrier
Gnome**	Nain	-
Elfe	Elfe	Elfe Guerrier/Mage
Demi-Elfe**	Humain si simple classe, Elfe si multiclasse	-
Petite-Gens	Petite-Gens	Petite-Gens Guerrier t
Mystique	-	Moine tt
Humain double classe	Classe active	-
Barde**	Voleur avec compétences musicales	-

* Les sphères AD&D ne se convertissent pas bien. Utiliser Clerc, Druide, Paladin ou Vengeur, selon celui qui s'en rapproche le plus.
Les demi-humains deviennent une classe, perdant leurs capacités cléricales.
** Classe ou race de personnage d'AD&D.
t En option, autoriser un choix unique de Guerrier/Voleur Petite-Gens.
tt Détaillé dans le livret de règles d'Oriental Adventures ; sinon Guerrier/Voleur à double classe (monte comme Guerrier).
Les capacités et les pouvoirs que la classe n'a pas dans le système de jeu sont perdus. Ainsi, un Guerrier de niveau 15 converti vers le système AD&D perdrait la possibilité d'utiliser la manœuvre Coup Puissant car le système AD&D ne l'a pas.
Utiliser les règles de capacité raciale du système vers lequel vous effectuez la conversion.

Points de Vie	Vers le Système de D&D®	Vers le Système d'AD&D®
Clerc	Soustraire 1PV par DV	Ajouter 1 PV par DV
Guerrier (tous)	Soustraire 1PV par DV	Ajouter 1 PV par DV
Magicien	Aucun changement	Aucun changement
Voleur	Soustraire 1PV par DV	Ajouter 1 PV par DV
Nain	Soustraire 1PV par DV si Guerrier, Ajouter 1PV par DV si Voleur	Ajouter 1 PV par DV
Gnome*	Soustraire 1PV par DV si Guerrier	-
Elfe	Soustraire 1PV par DV si Guerrier ou Ranger, Ajouter 1PV par DV si Mage	-
Petite-Gens*	Relancer selon la nouvelle classe	-
Mystique	-	Aucun changement

* Race de personnages d'AD&D.
Sauf indication contraire ci-dessus, les points de vie de base (ceux des dés de vie) ne changent pas. Ainsi un nain Guerrier/Voleur converti au système D&D aurait un nombre de base de points de vie provenant des dés de vie égal à son montant d'AD&D.
L'ajustement des points de vie indiqué ci-dessus s'applique par dé de vie et non par niveau.
Ce sont des points de vie de base, à modifier par le bonus de Constitution du système vers lequel vous convertissez. Pour les niveaux élevés, utiliser les points de vie supplémentaires par niveau du système auquel vers lequel vous convertissez.



Table de Conversion des Personnages (suite)

Niveau d'Expérience	Vers le Système de D&D®	Vers le Système d'AD&D®
1-12	Aucun changement	Aucun changement
13+	Un niveau équivaut à 3 niveau D&D	Trois niveaux équivaut à 1 niveau AD&D*

*Arrondir à l'inférieur.

Noter que ce sont les niveaux qui sont convertis, pas les PX. Par exemple, un personnage d'AD&D de niveau 14 serait un personnage de niveau 18 dans D&D. Un personnage D&D de niveau 33 serait un personnage AD&D de niveau 19.
Les personnages d'AD&D multiclassés utilisent le niveau de leur classe D&D. Les personnages d'AD&D double-classés utilisent leur classe active.
Le MD peut toujours choisir de modifier le niveau des personnages d'une campagne afin d'équilibrer le jeu.

Alignement

Pour D&D : Garder l'alignement Loyal/Neutre/Chaotique et utiliser l'axe Bon/Neutre/Mauvais comme guide pour jouer le rôle.
Pour AD&D : Se baser sur le comportement passé comme guide pour attribuer un alignement Bon, Neutre, ou Mauvais.

Sorts

Utiliser les sorts équivalents du système vers lequel vous vous convertissez. Si aucun équivalent n'existe, le sort est perdu.

Autres Détails	Vers le Système de D&D®	Vers le Système d'AD&D®
Jets de Sauvegarde	Utiliser le système de D&D	Utiliser le système d'AD&D
Argent	Aucun changement*	Aucun changement*
Équipement	Utiliser le système de D&D	Utiliser le système d'AD&D

* Cependant, le montant d'argent du personnage doit être cohérent avec les montants des trésors de la campagne que le PJ rejoint.

Classe d'Armure	Vers le Système de D&D®	Vers le Système d'AD&D®
Pas d'armure	CA 9	CA 10
Armure de Cuir	CA 7	CA 8
Armure d'Écaille	CA 6	CA 6
Cottes de Mailles	CA 5	CA 5
Armure en Maille à Bandes	CA 4	CA 4
Armure de Maille de Plate	CA 3	CA 3
Armure de Plaques	CA 1	-
Bouclier	- 1 à la CA	- 1 à la CA
Équivalence des Types d'Armure	**Armure dans D&D**	**Armure dans AD&D**
	Armure de Cuir	Armure de Cuir clouté
	Armure de Cuir	Armure en Maille annelée
	Armure d'Écaille	Brigandine
	Cotte de Maille	Armure de maille à bandes, armure de plate en bronze, armure en maille d'éclisse
	Armure de plates	Armure de plates de champ
	Armure de plaque complète	Armure de plaque complète

Compétences et Aptitudes

Vers le système AD&D : Un Niveau de Maîtrise d'Armes « Expert » ou mieux se traduit par une spécialisation en armes pour les personnages de la classe Guerrier uniquement. Si plusieurs armes sont éligibles, le joueur ne peut en choisir qu'une seule. Le personnage maîtrise toutes les armes dans lesquelles il possède au moins une maîtrise « de base ».

Vers le système D&D : La spécialisation des armes devient une maîtrise des armes de niveau Expert dans une arme précise. Le personnage reçoit toutes les maîtrises d'armes supplémentaires dues à son niveau de D&D.

Le personnage est soumis aux restrictions d'armes de la classe du système vers lequel il se convertit. Si le MD n'utilise pas le système équivalent ou si aucune arme équivalente n'existe, le bénéfice est perdu.

Autre: Utiliser l'équivalent le plus proche dans le système actuel utilisé.

Le personnage est soumis aux restrictions d'armes de la classe du système vers lequel il se convertit. Si le MD n'utilise pas le système équivalent ou si aucune arme équivalente n'existe, le bénéfice est perdu.



Annexe 2 : Conversion entre D&D et AD&D



Table de Conversion des Monstres

Statistiques	Vers le Système de D&D®	Vers le Système d'AD&D®
Classe d'Armure	Utiliser la CA donnée	Utiliser la CA donnée
Dés de Vie	Utiliser les DV donnés	Utiliser les DV donnés
Taille	Utiliser la taille donnée	Utiliser la taille donnée
Mouvement	Utiliser le Mouvement donné*	Utiliser le Mouvement donné
Attaques	Utiliser le nombre d'attaque	Utiliser le nombre d'attaque
Dégâts	Utiliser dégâts/attaque	Utiliser les dégâts
Nombre Apparaissant	Utiliser la valeur indiquée	Utiliser la valeur indiquée
Sauvegarde comme	* Les monstres intelligents utilisent les tables de sauvegarde d'un Guerrier de niveau égal à leur DV, et les non-intelligents celles d'un Guerrier de niveau égal à la moitié de leur DV	Les monstres intelligents utilisent les tables de Sauvegarde de Guerrier de niveau égal au Niveau avec un niveau bonus si bonus +4 de PV
	* Les races parentes des demi-humains ont les sauvegardes des demi-humains	Si le monstre a des capacités proche d'autre classe, il obtient la meilleure des tables de sauvegarde Si le monstre est non-intelligent, le niveau est de la moitié de ses DV sauf pour Poison ou Mort Magique
Morale**	2 ou 3 = 2	2= 2 ou 3
	4 ou 5=3	3=4 ou 5
	6 ou 7=4	4=6 ou 7
	8=5	5=8
	9 ou 10 =6	6=9 ou 10
	11 ou 12 = 7	7= 11 ou 12
	13 ou 14 = 8	8 = 13 ou 14
	15 = 9	9=15
	16 ou 17 = 10	10= 16 ou 17
	18 ou 19 = 11	11 = 18 ou 19
	20 = 12	12 = 20
Trésor	Utiliser la liste de monstre similaire	Utiliser la liste de monstre similaire
Intelligence	Utiliser celle donnée	Utiliser celle donnée
Alignement	Mauvais devient Chaotique quelque soit l'autre alignement. Ne pas tenir compte de l'axe Bon/Mauvais	Assigner un second alignement basé sur L'axe Bon/Mauvais en fonction de la description du monstre
Valeur en PX	Recalculer avec les règles de D&D t	Recalculer avec les règles d'AD&D
Type de Monstre	Assignez-le en se basant sur la Description tt	Ne pas en tenir compte
Fréquence**	Commun= Commun Peu Fréquent = Rare Rare ou très Rare = Très Rare	Commun= Commun Rare= Peu Fréquent Très Rare = Rare ou Très Rare
Terrain	Utiliser le terrain donné	Utiliser le terrain donné et assigner un climat selon la description
Modificateur de Charge et de Barde	Faire une estimation	Faire une estimation

* Cela donne le mouvement D&D par tour de jeu. Pour trouver le mouvement par round de combat, diviser par 3.
** Lire comme « système précédent = nouveau système » lors de ces conversions.
t La Table d'Expérience est donnée au Chapitre 10.
tt Les définitions de D&D sont données au Chapitre 14.



POINTS DE VIE

PV ACTUEL

MAX

DV

NIVEAU

NOM:

CLASSE:

ALIGNEMENT

XP

Dungeons & Dragons

CA

DESCRIPTION + NOTES

DÉPLACEMENT

CARACS.

	VALEUR	MOD
FOR		
INT		
SAG		
CON		
DEX		
CHA		

ÉQUIPEMENT • ARMURE

SAUVEGARDES

	SOUFFLES
	Poison/MORT
	Paralysie
	BAGUETTES
	SORTS

RICHESSE

PO:

PA:

PC:

PP: PE:

SORTS • PARCHEMINS MAGIQUES

NIVEAU • NOM • EFFET

ARMES

DÉGÂTS

MUN

MOD MÊLÉE (FOR)

MOD PROJ. (DEX)

NOTES COMBAT

ATTAQUES

TOUCHER CA

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2

Livre de Sorts

Personnage : ____________________ **Joueur :** ____________________

Sorts de Niveau : ____

Nom du Sort	Description	Source

Sorts de Niveau : ___

Nom du Sort	Description	Source

Dungeons & Dragons GAME

s2d 201805

Feuille d'Aventure du MD

Date du jour : | **Objectif Principal :**

Date en Jeu : | **Maître du Donjon:**

Groupe des Personnages

Nom	Classe	Niveau	CA	PV	Magie et Durée

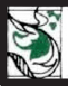
Monstres Rencontrés

Nom	NA	CA	PV	TACO	#AT	Dmg	Save	MV	ML	VPX

Trésors Trouvés

Évènements de l'Aventure

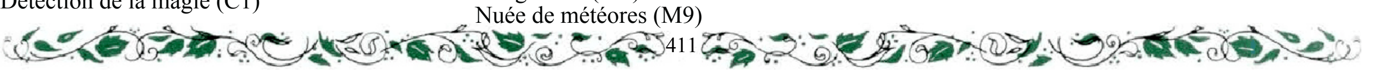
SBP

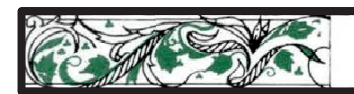


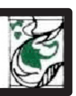


Index des Sorts :

Voici un index de tous les sorts apparaissant dans cette Encyclopédie. Les sorts sont classés par ordre alphabétique et chaque sort a une notation entre parenthèses.
La lettre entre parenthèses est pour le type de sort (C = Clérical, D = Druidique, M = Magique), et le nombre représente le niveau du sort (1 = 1er niveau, etc.).
Par conséquent, une notation telle que « (C 7) » signifie « sort de Clerc de niveau 7 ».
Un astérisque * signifie que le sort peut être inversé.
Les sorts sont consultables en différents endroits dans les listes de sorts au Chapitre 3.







Tables :

Listes de Vérification :

Index Général :



Dungeons & Dragons®

Encyclopédie Des Règles

Oyez, Oyez !

Que vous soyez simple joueur ou bien Maître du Donjon, l'Encyclopédie des Règles de Donjons & Dragons est l'ouvrage le plus complet dont vous aurez besoin pour jouer au classique du jeu de rôle fantastique !

À partir de 12 ans, l'Encyclopédie des Règles contient un ensemble de règles et des centaines d'outils comme :

- Toutes les règles de la série de coffrets de D&D® Basique, Expert, Compagnon et Maître.
- Le guide pour jouer et monter des personnages jusqu'au niveau 36.
- Des listes complètes d'armes et d'équipements.
- Des règles additionnelles de talents et de compétences optionnels.
- Un aperçu du Monde Connu et de la Terre Creuse, les cadres de campagne officiels de D&D®, ainsi que les règles de conversion du système de jeu de D&D vers AD&D® 2ème édition et vice-versa.

Entièrement compatible avec les coffrets DONJONS & DRAGONS ®, cet ouvrage permet aux joueurs de vivre l'ensemble des aventures de jeu de rôle fantastique, des donjons les plus simples jusqu'aux Plans Extérieurs.
Êtes-vous prêt à partir à l'aventure ?
Maintenant plus que jamais, DONJONS & DRAGONS ® vous attend !



TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147 U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom